#198

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZ...

EXCLUSIEF!

ALPHA PROTOCOL & TEST DRIVE UNLIMITED 2

ALAN WAKE
HEFTIGE NACHTMERRIE

GUITAR HERO 6
ROCKEN ALS 'N DWAAS!

RED DEAD REDEMPTION
HET BESTE PAARD VAN STAL

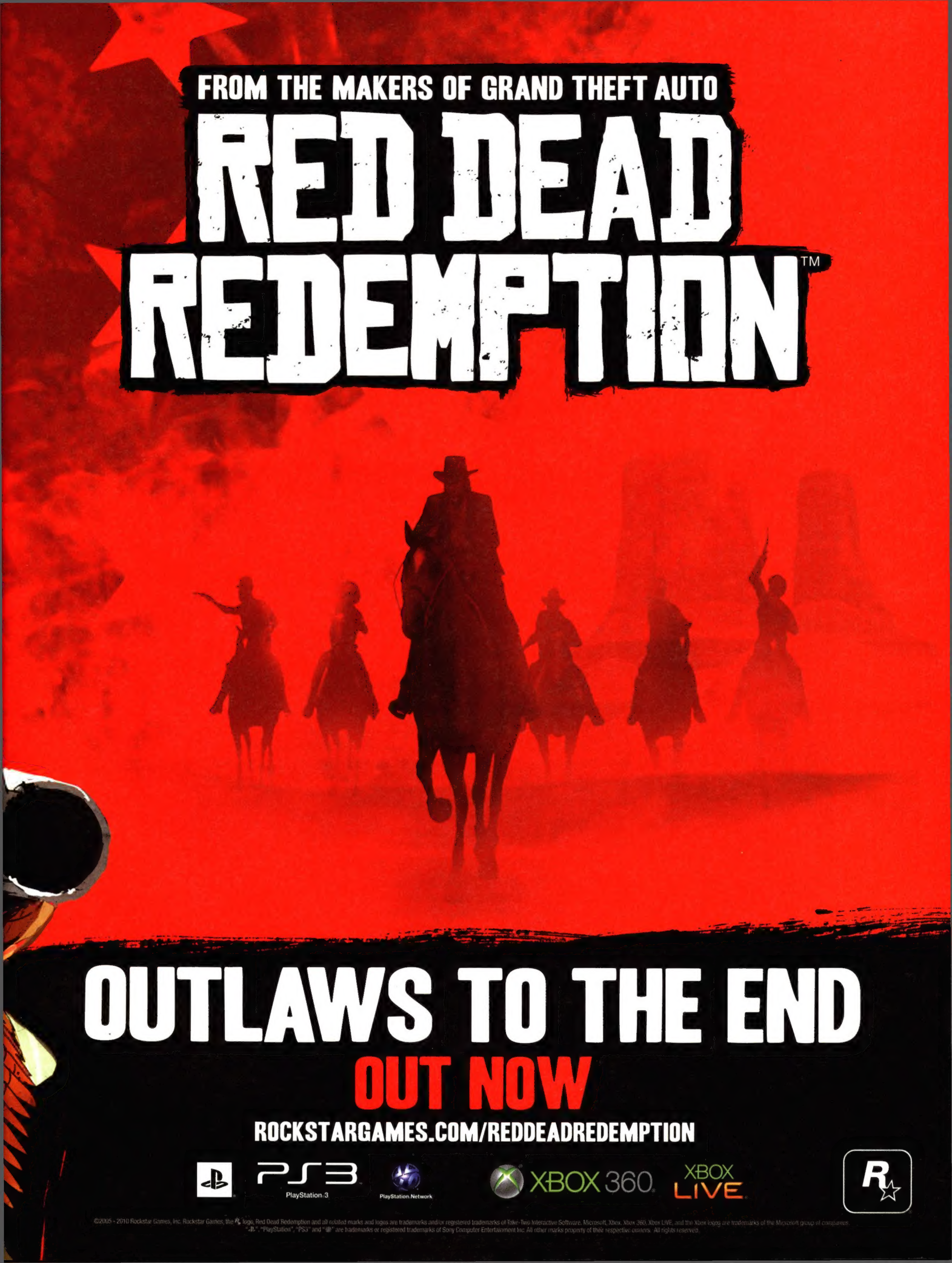
blur
VETTE WERELDPRIMEUR! REVIEW BLUR

ModNation™ RACERS

WWW.PU.NL
JUN.2010
BP € 3,95
8 718226 100313 01006
HUB UITGEVERS

PLUS: BLUR & SPLIT/SECOND: MARIO KART ON TESTOSTERON • DEAD OR ALIVE: PARADISE IS ALS SEKS MET EEN LEKKE OPBLAASPOP • THE BIG APPLE IS ROT IN CRYSIS 2 • ALMA BEVALT IN FEAR 3 • FRAGILE DREAMS: JUWEELTJE VOOR EMO'S • MAFIA II WORDT DÉ GAME VAN 2010 • MUSCLE MARCH: GOEDKOPE LOL MET SPIERVERSLAPPER • SAKURA WARS: VOOR DE FIJNPROEVERS • SKATE 3 • STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II • TRUE CRIME • SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS • LOST PLANET 2 • SONIC 4 • FIFA WORLD CUP 2010 • CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW • EN NOG VEEL MEER...


18
www.pegi.info



FROM THE MAKERS OF GRAND THEFT AUTO
RED DEAD REDEMPTION™
OUTLAWS TO THE END
OUT NOW
ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE

CASUAL CORE

Toen de cover van dit nummer van de vormgevers kwam, dacht ik eerst dat ze een scan hadden gemaakt van een van de eerste PU's uit de jaren negentig. Druk, veel gekleurde lettertjes en een wirwar aan artwork. Geheel niet in lijn met ons zogenaamde coverbeleid, waarbij idealiter het geheel beweging uitstraalt en zich focust op één character, die liefst nog 'uit de cover' naar de lezer toe kijkt.
Nu is de game die de cover deze maand siert, sowieso niet de titel die je daar zou verwachten. Tenminste, in eerste instantie dan. Koddige kleurrijke wezentjes, die een beetje à la Mario Kart over een circuit karren... mwoah, been there. Hij stond dan ook niet op het lijstje, tot we bij de heren van Sony zaten en zij ons met wat footage confronteerden. Dat zag er best tof uit!
Zien is echter anders dan doen, dus toen de review copy binnen kwam, zat ik al snel naast Jeroen in het testhok. Het racen zag er goed uit en voelde ook goed, maar het tofste was nog wel het gemak waarmee je tracks kon bouwen en delen. Dit principe zit natuurlijk al in meerdere games, zoals LBP, maar bleek in de praktijk nog niet zo heel makkelijk.
Nu hebben we tegelijkertijd nog wel eens wat uitspraken over laagdrempeligheid gemaakt, vaak in combinatie met de woorden 'casual gamer'. En niet altijd even positief. In dit geval denk ik echter dat het Sony gelukt is een game te maken die daadwerkelijk voor een breed publiek interessant is: hardcore en casual, jong en oud. Over het hoe en waarom, lees je natuurlijk alles in de review. En wil je toch iets meer hardcore uitdaging, doe dan mee aan de ModNation Racers prijsvraag!

Niels



DE REDACTIE

Ed werd tijdens het hardlopen aangevallen door een loslopende hond, Niels reed twee eenden tegelijkertijd dood, Jeroen slaapt slecht vanwege neukende en schijtende duiven, Maarten z'n kat ligt op sterven en Wouter heeft luizen...
Wat zijn eigenlijk de favoriete dieren van onze redacteuren?

JURJEN



Ik ben vooral dol op dieren in games, helemaal als je er ook op kunt rijden. Mijn favorieten zijn de neushoorn Rambi uit Donkey Kong Country, de dinosaurus Yoshi uit Super Mario World, de struiskip Chocobo uit Final Fantasy, het paard Agro uit Shadow of the Colossus, het ijsbeertje Polar uit Crash Bandicoot 2 en het paardje Epona uit Ocarina of Time. Ik heb thuis geen dieren maar gelukkig wel een vrouw.

JEROEN



Ik ben een echte dierenliefhebber. Dat moet ook wel als je vegetariër bent. Mijn favo dier is toch wel de Duitse Herder, toffe beesten zijn dat. Ik heb momenteel echter één probleem: ik heb een nest sierduiven in de tuin en die schijten de hele boel onder, en als ze dan ook nog eens 's ochtends vroeg gaan neuken en roekoeën alsof ze een kikker hebben ingeslikt, word ik gek! DOOD MOETEN ZE!

J.J.



Heel simpel: de poes, in al zijn vormen en verschijningen. Langharig, kort, kaal, het maakt me niet uit. Ik ben er gek op, ook in games. Een mooie poes in een game brengt altijd een glimlach op mijn gezicht. Jammer alleen dat ze zo weinig voorkomen. Waarom weet ik niet, want ik ga er vanuit dat elke developer op z'n tijd een lekkere poes kan waarderen.

WOUTER



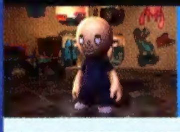
Ik houd van wolven. Ze leven 's nachts, chillen met hun maten in een roedel, vreten zwakke beesten op en huilen naar de maan. Eigenlijk zijn het honden, maar dan vijftig keer zo cool. Thuis heb ik een zwaar gestoorde kat die alles dat niet of wel beweegt wil openrijten met z'n klauwen. Liever heb ik die beesten rustig, op je schoot en dat je er de vloer mee kan vegen.

STEVEN



Ik ben natuurlijk een grote dierenvriend. Naast de one and only gamehond Piccolo zijn er met name twee diersoorten die ik briljant vind. De eerste zijn natuurlijk pinguïns, die ogenschijnlijk de evolutie in het gezicht uitlachen (not really, I know). En daarnaast blijf ik een zwak houden voor apen. Met poep gooien is natuurlijk ook gewoon tijdloos vermaak.

JAN



Toen ik nog een kleine Jan was, hadden wij thuis konijnen, cavia's, hamsters, vissen en honden. Het mocht allemaal. Ik ben toch wel het meest gek op een hond of een kat. Ingame ga ik natuurlijk voor de Orc of anders een Draak. Al kijk ik heel erg uit naar mijn toekomstige band met het wezen uit Sony's aankomend kunststukje The Last Guardian.

ED



Voor het eerst sinds ik weet niet hoelang heb ik geen huisdieren meer. Ik heb zestien jaar lang drie katten gehad, toen twee cavia's en daarna een hamster, en die zijn inmiddels allemaal overleden. De laatste tropische vissen heb ik vorige maand door de plee gespoeld, daar was ik effe klaar mee, want die beesten luisterden voor geen meter! Mijn favoriete dier is overigens een koe. Het liefst goed doorbakken.

MAARTEN



Mijn favoriete dier is een aap. Ik kan me het best identificeren met deze wezens. Ze zijn brutaal, hebben overal schijt aan, vreten bananen en rukken zich de hele dag af. Thuis heb ik een hoogbejaarde, 20 jaar oude kat. Katten zijn fantastisch. Als ze doodgaat, neem ik gelijk twee nieuwe. Naar die leipe beesten kan je eindeloos blijven kijken.



IEMAND MOET HET DOEN

Wij denken dat Jan Amerika het fijnste land ter wereld vindt: alles draait om geld verdienen, niemand betaalt belasting en je kan gewoon op straat je favoriete shooters naspelen. Janneman genoot dan ook met volle teugen van de übertrip die Activision vorige maand organiseerde om hem een voorproefje van hun nieuwe games (Transformers: War for Cybertron, Spider-Man: Shattered Dimensions, Star Wars: The Force Unleashed II en True Crime) te geven.
De trip, die Jan voerde langs wereldsteden als Vancouver, New York, San Francisco en San Diego, belandt daarmee met stip op de lijst voor de IMHD-trofee 2010; inderdaad, de Iemand Moet Het Doen trofee voor de vetste trip van het jaar.
Rest ons één vraag: hoe heeft Jan die foto kunnen regelen? Hij zal die gast toch niet betaald hebben voor deze pose? Jan kennende, heeft ie 'm vijf dollar beloofd en is ie meteen na het nemen van de foto hard weggerend...

UIT DEN OUDEN DOOSCH

We zouden het eens moeten nakijken, maar de Star Wars franchise zou wel eens de omvangrijkste gameserie kunnen zijn die er bestaat. Toen de eerste SW-game verscheen, zaten sommige PU-redacteuren nog met hun vingers in de poep te graaien, en hoewel niet alle recente games even enthousiast ontvangen zijn, komt er voorlopig nog geen einde aan de avonturen in 'a galaxy far, far away'.
Dat blijkt ook wel uit de vier pagina's die we deze maand besteden aan The Force Unleashed II dat eind dit jaar uit gaat komen en weer bol staat van de lightsaber *actie*.
En dat een lightsaber in handen van een n00b tot grote ongelukken kan leiden, wist ook onze toenmalige striptekenaar Aryton, die in juni 1999 een van zijn Qwifz meedogenloos halveerde.
ED



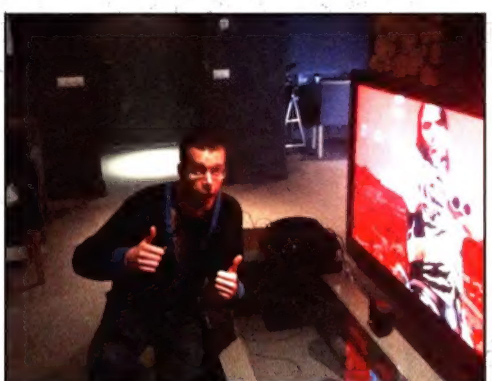
STOERE GAST

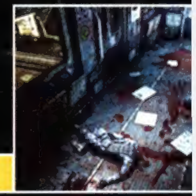
Als buitenstaander vraag je je toch af: 'wat zou deze stoere gast gaan doen?' Is het een ruimtevaarder die zich mentaal prepareert voor een reis in de Spaceshuttle? Gaat deze vastberaden held een wereldrecordpoging doen met de snelste racewagen op Aarde? Of is het misschien een F16-piloot die op het punt staat aan een levensgevaarlijke missie te beginnen?
Nee hoor, niks daarvan. Het is Maarten die zich klaarmaakt voor een ritje in een soort van kermisattractie. In een nagebouwd cockpitje met een bewegend stoeltje mocht hij proberen een rondje te rijden alsof hij een echte F1 coureur was! Ja, echt waar! En het was heel eng, wist Maarten ons te vertellen, en spannend en opwindend enzo... En hij heeft ook nog gewonnen van al die andere stoere journalisten. Wauw! Wat een kanjer toch die Maarten!

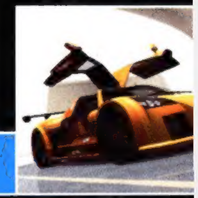


BRABANTSE NACHTEN

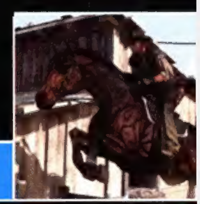
Even zaten we met de handen in het haar, bijna letterlijk in zak en as, want vanwege de IJslandse aswolk werd Jeroen's vlucht naar Londen gecancelled, alwaar hij de review-versie van Red Dead Redemption zou gaan spelen.
Nu laat Jeroen zich niet zo snel van de wijs brengen, dus die belde onmiddellijk de Nederlandse Rockstar dudes met de vraag of ze daar misschien een exemplaar van Red Dead hadden liggen, en zo ja, of hij die dan zou mogen checken.
Het mocht en hij kreeg maar liefst drie dagen de tijd om de game te spelen. Alleen, het moest wel in een hotel in Breda gebeuren.
Gastvrij als ze zijn, regelden de Rocksterren meteen een tweetal overnachtingen voor Jeroen. Oké, het was dan wel geen vijf sterren hotel in het centrum van Londen met uitzicht op Piccadilly Circus, maar onze wannabe cowboy vermaakte zich ook in Breda uitstekend. Inmiddels weet Jeroen het ook: Brabantse nachten zijn lang!

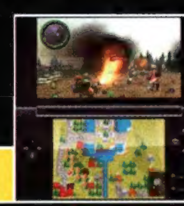














★ Brief ★
VAN DE MAAND

PS3 DOET 'T NIE

Hallo PU redactie!
Gelukkig was ik strontbezopen toen ik een telefoontje kreeg van het thuisfront en hoorde dat mijn PS3 kapot was. De carnavalsmaandag begon nog wel als zo'n goede dag! Diezelfde avond, of beter gezegd de volgende morgen om 5 uur dacht ik even met mijn zatte kop de PS3 te maken. Dat viel natuurlijk vies tegen! Een paar uur later, na een korte nachtrust en weer wat te zijn ontnuchterd, ging ik nogmaals kijken. Ditmaal zag ik wat er aan de hand was, YLOD (Yellow Light Of Dead) ook wel de RROD van de PS3. Twee dagen later, nadat ik vier dagen had rondgekropen en carnaval had gevierd, besloot ik om het PS3 servicenummer te bellen. Natuurlijk viel mijn PS3 ruim acht maanden buiten de garantie en was het lappen geblazen. Ik kreeg twee opties voorgeschoteld. Voor beide opties moest ik 150 flappen neertellen. Na vier dagen carnaval had ik natuurlijk niet veel meer over. Dus ik besloot de servicelijn nogmaals te bellen en vroeg ze of ze echt niks voor mij konden betekenen. Natuurlijk konden ze niks voor mij doen. Wel gaven ze mij de adresgegevens van Sony zodat ik het hoofdkantoor een brief kon schrijven. Ondertussen is het alweer een maand geleden sinds ik de brief op de bus heb gedaan. Ik heb nog steeds geen antwoord, maar ik blijf volhouden! Ik zal ze binnenkort toch maar eens gaan bellen, want begin nu toch echt afkickverschijnselen te krijgen. Na zes weken naar een kapotte PS3 staren, gebeuren er zulke dingen met je.
Rick van de Kerkhof | Internet

Kijk, da's nou weer het voordeel van de Xbox 360, die gaat dan wel honderd keer zo vaak stuk, maar ze regelen wel heel snel een gratis gerepareerde console.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



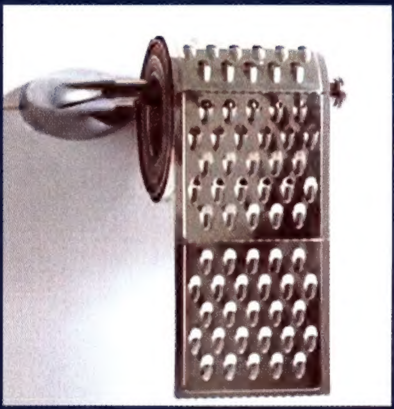
MEER REALISME

Geachte PU,
Ik ben een grote fan van (online) first person shooters, maar ligt het nou aan mij of hebben die makers last van realisme gevoel? Willen ze weinig realisme? Zou dat volgens hun de gameplay te veel op een negatieve manier beïnvloeden?
Laat ik eens beginnen met een voorbeeld te nemen aan een first person shooter als Rainbow Six Vegas (zie screen). Word je beschoten, word je beeld even rood van de bloedspetters, maar wacht je even en je kunt weer fluitend doorrennen. Als ik in mijn arm word geschoten zou het toch veel vetter zijn als ik vervolgens moeite heb met het richten en ik meer instabiel schiet.
Voorbeeld: ik loop door een hal en kom iemand tegen en word finaal in mijn been geschoten. Het zou toch een stuk realistischer zijn als ik vervolgens verder strompel, of nog beter, amper kan lopen. Zo zou een spel een stuk intenser worden als je wegstrompelend dekking moet zoeken en je vervolgens je been kan injecteren, verbinden en dan wat beter loopt. Perks-upgrades als betere injecties/verband voor een beter effect zijn volgens mij super leuk om vrij te spelen.
Punt 2: een rifle wordt altijd op dezelfde manier herladen (realistisch?). Het zou vet zijn als je bijvoorbeeld met elke wapen op tien random verschillende manieren kan herladen afhankelijk in welke positie je zit, of welke richting je loopt.
Punt 3: flasbangs. Hoe vet zou het zijn als je met een knopje je hoofd weg kan draaien terwijl je je arm voor je ogen/gezicht houdt.
Punt 4: wapenattachments. Ik weet zeker dat iedereen het bar vervelend vindt dat in elke first person shooter een soort limiet op de upgrades van je wapens zit. Welke FPS speler komt nou niet half klaar bij een MP7A1 met een Grip, Flashlight, Lasersight, extended mags, scope en een demper in je beeldscherm? Misschien ben ik gewoon een wapenfreak maar toch, waarom deze beperkingen? Of eventueel de mogelijkheid om je attachments ter plekke in de game te verwisselen.
Zijn dit nou dingen die de developers over het hoofd hebben gezien? Is het een kwestie van gameplay? Is dit alles technisch erg moeilijk en duur? Zijn ze te lui om de puntjes op de "i" te zetten? Of ben ik gewoon een zeikerd? Volgens mij ben ik niet de enige die dit soort dingen graag zou willen terugzien in een FPS van nu.
Ga zo door met jullie blad, maar dat doen jullie waarschijnlijk toch wel.
Joris Perez | Internet

Wij vinden de fantasievolle invulling van sommige developers, de ervaring juist vetter maken. Als je echt ultieme realistische strijd wilt, lijkt het ons beter om je bij de landmacht aan te melden, of een keer een PU-redactievergadering bij te wonen.

DJANGO

Beste PU,
Ik lees net de brief van Django uit nummer 196. Deze grapjas beweert namelijk dat je niets nieuws kan leren van nieuwe GH-games. Met andere woorden, als je eenmaal iets kunt, zul je er nooit beter in worden... Dat zou hetzelfde zijn als zeggen dat alle shooters hetzelfde zijn terwijl het elke keer een ander verhaal vertelt, net zoals elk liedje een ander verhaal vertelt.
En hoe kan het dat iemand genaamd Django andere mensen uit mag maken voor autist als diegene het leuk vindt om iets helemaal van buiten te kennen terwijl meneer zelf hoogstwaarschijnlijk veertig uur van zijn toch al nutteloze leven heeft verspild om een oer slecht liedje te schrijven voor iemand die het waarschijnlijk niet eens leest?



En hoe kan het dat iemand genaamd Django wel kan schrijven maar niet kan lezen? Anders had hij wel beseft dat hij alleen zichzelf voor lul zet met zijn liedje dat nog slechter is dan het playbacken van Milly Vanilli. En dan nog dat Engels...
Daarnaast nog even een reactie op de cijfers die de PU geeft aan games. Iedereen weet ondertussen dat de PU geen artikel schrijft zonder hun eigen persoonlijke mening tussendoor te roepen inclusief opmerkingen van basisschoolniveau. De PU vertelt alleen wat zij van de game vinden.
Verder blijft jullie blad crap, maar toch grappig genoeg om te lezen als je zit te schijten om er vervolgens je .... ^^
Met vriendelijke groet,
Kevin | Internet

Toch zien wij liever iemand die creatief probeert te zijn dan iemand die alleen maar anderen afzeikt. Laat dat laatste maar aan ons over. Voor straf zetten we in de volgende PU de nietjes recht overeind. Veeg ze!

JAN IS UIT OP ALLEENHEERSCHAPPIJ

Beste redactie van de PU,
Ik lees regelmatig jullie succesvolle blad. Ik ben geen abonnee, de behandelde games bepalen of ik het blad aanschaf. Het is aan deze aanpak te wijten dat ik een aantal nummers heb gemist. Er is veel lof voor de PU, en dat is meer dan begrijpelijk. Jullie maken een humoristisch, laagdrempelig en vooral een mooi blad. Tot zover de lofzang.
Na aanschaf van PU #196, met onder meer reviews van CC4, GoW III, Metro 2033 en Yakuza 3, heb ik toch wat puntjes van kritiek. Nou ja, eigenlijk één punt van kritiek: Jan Meyroos.
Jan's aandeel in jullie blad is meer dan aanzienlijk. Jan schrijft 65% van de reviews, 80% van de previews, 3/4 perstrips en is ook nog eens betrokken bij élke special! Oftewel Jan's gezicht versiert 80% van het blad. Ruwweg 64 van de 80 bladzijden! Dat is echter geen straf, aangezien Jan degelijke stukken schrijft en

GAMEN EN FEESTEN

De sneeuw verdwijnt voor de zon, en de laatste ijzige wind waait over mijn pas geschoren schedel als ik me op de fiets een weg baan naar mijn werk. Eindelijk, hier heb ik op gewacht! Wat een heerlijk gevoel om niet meer de deur uit te hoeven gaan gekleed in drie berenvellen, maar slechts gekleed in een enkele laag textiel. De lente is eindelijk in het Hollandse land!
Na de barre en donkere winterdagen binnen te hebben doorgebracht, wordt het tijd om mijn avonduren langzaam te gaan opvullen met wat zonlicht.
Maar wat schetst mijn verbazing aldaar in de maand maart? Een overkill aan dikke games die de nodige zonuren opslokken! Ik zie mijn geest alweer langzaam naar de kuil kruipen die ik afgelopen winter aangelegd heb in mijn royale bank. "Waarom?" vraag ik mij pijnlijk af. Mijn bleke tronie doet zelfs Dante verschrikken, en die is inmiddels toch al wat gewend zou je zeggen. Nee, veel zon zal mijn tere huidje in de lente en zomer niet krijgen gezien FFXIII, GOW3 en White Knight Chronicles de maand maart bezet hebben. Om nog maar niet te spreken van de grote hoeveelheid games die momenteel al in mijn gamekast pronken en die dagelijks schreeuwen "Dennis, kies mij! wanneer gaan we nou eindelijk verder?"
Ik hoor jullie denken: "aha, weer zo'n vrijgezel met een sociaal leven als een goudvis". Nee, niets is minder waar. Mijn vriendin bevindt zich op het zelfde niveau. En mijn sociale leven? Ik mag blij zijn als ik de eerste paar maanden een weekend kan vinden waarin ik geen bezoekjes hoef af te leggen of geen party heb gepland. Dat is namelijk mijn secundaire hobby: feesten.
Dan maar wat outdoor events plannen zodat ik mijn vel in de zon kan hangen onder het genot van dreunende beats, en mijn afterday kan benutten om mijn appartement om te toveren tot Fort Knox zodat ik ongestoord verder kan gaan met de eerste levensbehoefte anno 2010: Final Fantasy XIII grijs draaien.
Sounds familiar, 2009 was meer van hetzelfde en over 2008 zwijg ik al helemaal. Ach, ik denk dat ik nog maar een rondje ga stampen en een continue gebruik.....
De hartelijke groeten,
Dennis Notten | Internet

Alleen maar gamen en feesten met je vriendin, dat lijkt het leven van Wouter wel... behalve die vriendin dan.

een uiterst charmante verschijning is. Maar deze tendens doet zich al langer voor. En nu is de maat vol. Ondanks de degelijkheid van Jan begint zijn schrijfstijl toch lichtelijk te vervelen. Ik mis de authentieke schrijfstijl van Steven en Jeroen, het stoer gebulder van Jan-Johan en de stukjes van demagoog Maarten. En beste journalisten, geloof het of niet, zelfs de stukjes van Wouter, die zijn gebrek aan creativiteit camoufleert met schuttingtaal, begin ik te missen.
Nu heb ik begrepen dat Maarten de Powerspy is, en dat veel redactieleden zich meer met de site bezighouden. Ik zie echter de Power Unlimited als jullie paradepaardje dat gekoesterd moet worden.
Ik eis dus nieuw bloed op de redactie. Tenzij de eindredactie nou eens met een fatsoenlijke verdeling voor de dag komt. Anders zou het nog wel eens zo kunnen zijn dat Jan zichzelf tot keizer kroont. Jan die de lakens uitdeelt. Verlaat het zinkend schip nu het nog kan! Jan gaat de macht grijpen!
Martinus Scheeve | Groningen

Gelukkig dat niemand weet dat Wouter, Maarten, Steven, JJ, Jurjen en Jeroen allemaal pseudoniemen van Jan zijn...

YO!ART

Hier ben ik weer.
Deze keer heb ik voor jullie coole blad de immens coole Night Elf Broll getekend vanuit een WoW Comic.
Ga zo verder!
Thibault Maekelbergh, Brugge

Jij ook!





RARE PLAATJES

Nee, dit is geen screenshot uit de nieuwe Battlefield, maar een plaatje uit Assassin's Creed II dat (N)Gamer collega Niels de Rijk voor ons vastlegde.
Tja, dit soort dingen kom je niet tegen in de gemiddelde Nintendo game. Mario zou er een natte snor van krijgen.
Overtref Niels en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar: REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

KORTE VRAAGJES

Hoi Pownende PUers,
Ik sla ff dat standaard geslijm over en ga meteen naar de vragen.
❶ Krijgt Fallout: New Vegas datzelfde jaren vijftig-stijltje als in deel 3?
❷ Komt er nog een Bad Company multiplayer review?
❸ Is 1200 MS points niet te duur voor maar drie nieuwe maps en twee oude die de meeste mensen al kapot hebben gespeeld, als je ziet dat sommige games twee nieuwe maps gratis weggeven?
Grtz,
Koen Frentz | Oosterhout Gld.

❶ Yep. Ed zal zich er helemaal in thuis voelen.
❷ Niet in PU, maar hou PU-TV in de gaten.
❸ Ja! Of bedoelen we nou nee...

Hey gasten van mijn favoriete tijdschrift, ik had ff wat vraagjes.
❶ Komt er een Splinter Cell film?
❷ Is Metro 2033 Free-Roam net als FallOut 3?
❸ Komt CoD 7 dit jaar nog uit?
❹ Kunnen jullie nóg meer posters bij de PU doen?
Groetjes,
Bas de Kruijf | Internet

❶ Niet dat wij weten.
❷ Nee, het is zo lineair als seks met een bejaarde.
❸ Ja, hou de maand november maar vrij.
❹ Absoluut.

Beste heren der oneindige kracht,
Ik heb een aantal korte vraagjes, en die komen meteen aangezien jullie toch wel weten dat jullie de besten zijn.
❶ Hebben jullie al nieuws over Resistance 3?
❷ Ik ben op zoek naar een goede strategygame van tussen de 20 en 30 euro. Tips?
❸ Wat zijn jullie verwachtingen van Ghost Recon Future Soldier?
❹ Wat zijn de namen van degenen die de brieven beantwoordt?
Noury van Rennes | Internet

❶ Niet verder vertellen, maar dat wordt de opvolger van Resistance 2.
❷ Sorry, we weten een hele goede, maar die is 19,95...
❸ Dat het vet gaat worden!
❹ Jullie blijven 't proberen, hè? Nou, één hint dan: het zijn er twee, en een daarvan heeft net een d/t fout uit je brief gehaald.

MODNATIO

Ha geinig, een racespelletje met koddige figuurtjes in karts, doelzoekende projectielen en turbotegels. Het doet een beetje denken aan... kom nou, hoe heet dat spel ook alweer. O ja, Mario Kart, dat was het. Onze Mario Kart-expert Jurjen ging eens kijken of het met de karts van ModNation Racers net zo lekker crossen was, en of MNR genoeg meebrengt om zich aan het stigma van Mario Kart-kloon te onttrekken.



In dictatoriaal geregeerde oliestaatjes vind je nog veel ja-knikkers.



Tuurlijk, ik kan best doen alsof Mario Kart niet bestaat en ModNation Racers een heel nieuw idee is. Maar daarmee verzwijg ik wat iedereen wel weet, en haal ik het referentiekader weg wat je kan helpen te begrijpen waar MNR goed en minder goed in is.
Toch heeft het spel wel degelijk een eigen sfeertje en voegt 't met de mogelijkheid je eigen parkoersen te maken zelfs een hele nieuwe dimensie toe aan het kartracegenre.
Over die zelfbouwmogelijkheden zal ik zo meer vertellen, maar laat ik beginnen met een aspect waar ik me tijdens mijn eerste rondjes in ModNation Racers wel een beetje zorgen om maakte: het racen zelf.



ZWETEN EN VLOEKEN

Automatisch checkte ik meteen of de game ook met de digitale richtingsknop bestuurd kon worden. Maar dat kon niet. Dus reed ik slingerend als een dronkenman mijn eerste rondjes in ModNation Racers.
Mijn wagentje reageerde wel érg gevoelig op de bewegingen van de stick, waardoor ik steeds net iets te ver doorschoot naar links, en bij het compenseren daarvan weer te ver doorschoot naar rechts. Waardoor ik de stick intuïtief weer te ver naar links trok...
De gevoelige, wat analoger voelende besturing maakt het racen in MNR lastiger dan in Mario Kart. Toch blijkt na enige oefening de gevoelige besturing eigenlijk helemaal geen verkeerde zaak want daardoor wordt ook meer ruimte geboden om je skills te verbeteren.
Daarbij is het de kunst om de verschillende gradaties waaronder je de analoge stick in een richting kunt bewegen (van een klein eindje tot helemaal) instinctief te leren gebruiken, zodat je je wagen na een powerslide door een bocht met een subtiele beweging mooi strak naar het rechte stuk dat volgt kunt duwen, en daarbij niet weer in zo'n slingerbeweging terechtkomt wegens overcompensatie.
Het is een veeleisende manier van spelen die me constant aan het werk hield en me op de moeilijkere parkoersen flink liet zweten, botsen, vloeken en – uiteindelijk – juichen. Want op een of andere manier smaakt een overwinning zoeter naarmate je er meer voor hebt gezweet, gebotst en gevloekt.







GELE METER

Om de moeilijkere parkoersen te kunnen halen, zul je ook optimaal

TECHNISCHE MINPUNTJES

Het zijn geen gamebrekende euvels, maar vanuit technisch oogpunt had MNR beter gekund. Af en toe wil de beeldverversing nog wel eens haperen, en de laadtijden zijn echt belachelijk laaaaaang (ongeveer een minuut om de gemiddelde race te beginnen). Verder kwam ik wel eens 'vast' te zitten door over een vangrail of tussen twee objecten te springen. Soms zat er niets anders op dan de race te restarten, en op zo'n moment ben je niet blij met je spel en de mensen die de kwaliteit ervan hadden moeten bewaken.

HEBBEN, HEBBEN, HEBBEN

Je begint al met een behoorlijke bak spulletjes om je poppetjes, karts en banen mee aan te kleden, maar natuurlijk is het altijd leuk om nieuw spul vrij te spelen. Dat kan door tijdens races hoog te eindigen, maar ook door tijdens die races speciale opdrachten te voltooien, bijvoorbeeld door een bepaald aantal shortcuts te vinden, voorwerpen op te pikken of vijanden te beuken.
Als pre-order bonus heeft Sony ook heel schattige coureurversies van Kratos, Ratchet and Clank en Nathan Drake in de aanbieding gegooid, en geheid dat er in de toekomst meer van dat soort hebbedingetjes beschikbaar komen.

N RACERS

JURJEN BOUWT RACEBANEN



ModNation Racers heeft z'n eigen 'Stig'.





gebruik moeten maken van de powerslide. Die laat je niet alleen snel en soepel door bochten slippen, maar vult tegelijk een gele meter die je kunt gebruiken voor drie verschillende acties: druk op de L-knop voor een turboboost, beweeg de rechter stick om de tegenstander direct naast je van de baan te beuken ("side swipen") of druk op de cirkelknop om voor korte tijd een schild te activeren. Dat laatste is een zeer welkome toevoeging, omdat dit schild – mits op exact het juiste moment geactiveerd – je tegen vijandelijke aanvallen beschermt, en je dus heel wat frustratie kan besparen. Iedereen die op weg naar de finish in Mario Kart wel eens werd getrakteerd op een blauw schild zonder kans zich ertegen te verdedigen, weet wat ik bedoel.

CHAOS EN GELUK

Wanneer je op dit punt van de review concludeert dat het in ModNation Racers, in vergelijking met Mario Kart Wii, een ietsje meer gaat om racen en skills en wat minder om chaos en geluk, dan heb je het goed begrepen. Maar houd er wel rekening mee dat dit subtiele verschillen zijn.

Ook in ModNation Racers spelen chaos en geluk namelijk een grote rol. Met zestien gewapende racers en dynamische hindernissen op de baan ontaarden races regelmatig in explosieve veldslagen waar ook de beste coureurs door worden opgeslokt.

Het is jammer dat er geen echt nieuwe wapens zijn bedacht; het zijn toch allemaal nauwelijks verhulde varianten op de wapens die we al kennen uit dat andere spelletje.

Maar het is wel tof dat je elk wapen twee keer kunt versterken voordat je het gebruikt. Dit foefje (dat trouwens ook in Diddy Kong Racing zat) garandeert net iets meer strategische diepgang in het wapengebruik.



ÉÉN MINUUT

Ik zou nog wat kunnen vertellen over de dynamische props op de baan, maar volgens mij wordt het nu wel eens tijd om de taart goed aan te snijden zodat de naakte vrouw eruit kan springen: de Edit mode.

Nou heb ik sinds Excitebike wel meer racespelletjes gespeeld waarin je zelf de parkoersen kunt maken, maar dat ging nooit zo snel en gemakkelijk als in ModNation Racers.

Iedereen die een controller kan vasthouden kan binnen een minuut een compleet parkoers maken, en van die zin is geen woord overdreven.

Eén minuut! Vergelijk dat eens met die vele uren die je in 'soort-van-voorganger' LittleBigPlanet nodig had om een aardig leveltje te maken. Dan is de opzet van ModNation Racers toch een stuk minder afschrikwekkend.

Maar, zul je denken: hoe kun je nu in een minuut een parkoers maken? Heel simpel: door gewoon een rondje van een minuut door een kale, onbegrensde vlakte te rijden met een stoomwals die asfalt legt.

Gasgevend met R2 en sturend met de linker stick rijd je waar je maar langs wilt, terwijl in je spoor het parkoers verschijnt. Tijdens het rijden/creëren kun je desgewenst de rechter stick omhoog of omlaag bewegen om het terrein onder je baan te laten stijgen of dalen. Je kunt ook met een lus over je eigen baan heen rijden, waardoor er automatisch een bruggetje overheen ontstaat.

Als je de baan hebt rondgemaakt (of gewoon ergens stopt om dit verder door de computer te laten doen), kun je meteen kiezen voor een ritje of race om je baan te testen.



AUTO POPULATE

Voelt die bocht toch wat te scherp? Zou je wat meer rechte stukken willen hebben om snelheid te maken? Streef je naar een achtbaanachtige ervaring met steile hellingen en diepe duiken? Kies simpelweg voor Mod Track en Quick Edit om wat je maar wilt snel en soepel te veranderen. Stoor je je aan de kale omgeving, dan kies je voor Auto Populate en Scenery om je omgeving instant te laten vullen met boompjes, »

"IEDEREEN KAN BINNEN EEN MINUUT EEN COMPLEET PARKOERS MAKEN."

PRIJSVRAAG!

WIN KRATOS

Zoals je ongetwijfeld hebt gezien, zit er bij deze PU een stickervelletje met ModNation figuurtjes. En vermoedelijk heb je ook gemerkt dat er op deze vier pagina's wat artworkjes ontbreken. En da's geen toeval natuurlijk, want het is de bedoeling dat jullie de stickers in de daarbij behorende silhouetten plakken!
Heb je de juiste plaatjes in de lege vakjes geplakt dan ontstaan er zes letters en met die letters kun je een woord maken.
Heb je alles goed geplakt en weet je welk woord het is, surf dan snel naar www.pu.nl/prijsvraag om deel te kunnen nemen en wie weet ben jij een van de gelukkige winnaars die in ModNation kan racen met Kratos.



» bergen, huizen, meren en kastelen. Kies voor Auto Populate en Gameplay om de races wat meer chaos te geven met turbotegels, springschansen en wisselende ondergronden. Inclusief het bijwerken en vullen van je track zal je baancreatie zelden langer dan drie minuten duren. Maar natuurlijk kun je ook urenlang sleutelen om weloverwogen elk bochtje, boompje en bumpertje te plaatsen en zodoende de track van je dromen te maken.

KANT-EN-KLARE PROPS

Nou moet ik toch even gas terugnemen, want dat je 'de track van je dromen' kunt maken, is niet helemaal waar.
Vrees niet, qua layout is wel alles mogelijk, dus maakte ik zonder problemen een vrij exacte replica van het TT-circuit van Assen. Maar het bleek niet mogelijk om daar vervolgens tribunes en stoeipoezen omheen te plaatsen. Je werkt in ModNation Racers namelijk met 'kant-en-klare' props als palmboompjes, schapen, kastelen en kamelen, maar krijgt geen set bouwstenen om je eigen props mee te maken.
Dat maakt ModNation Racers niet alleen veel toegankelijker dan LittleBigPlanet, maar ook een stuk beperkter. En die beperktheid werkt door in de tracks die standaard al aanwezig zijn.





(door: herbie004)
Wegens een aswolk werd de tunnel naar Engeland opengesteld voor autoverkeer.

DIVERSITEIT

Elke track die je tijdens de Career mode moet veroveren om kampioen te worden en het Hollywoodfilm-achtige verhaal te voltooien, is gemaakt met dezelfde middelen die jij ook in de Edit mode kunt gebruiken. Dat zijn er behoorlijk wat, maar niet genoeg om de diversiteit te garanderen die we kennen uit Mario Kart, waarin je het ene moment over de wiebelvloer van een spookkasteel rijdt om vervolgens de pinguïns op een gladde ijsvloer te ontwijken.
Dat soort verrassingen hoef je in ModNation Racers dus niet te verwachten. En je kunt ze ook niet bouwen omdat je verbeelding wordt beperkt tot de kant-en-klare props die beschikbaar zijn of kunnen komen. Het is een van de belangrijkste punten waarin ik Mario Kart overduidelijk sterker vind dan ModNation Racers: het avontuurlijke gevoel en de diversiteit van de banen is in de eerste veel meer aanwezig dan in de tweede.



PRIJS

In ModNation Racers tref je telkens weer dezelfde, al snel herkenbare props uit de themadozen Alpine, Desert, Jungle en Beach. Steeds weer diezelfde boompjes en huisjes langs de baan, steeds weer diezelfde



(door: Alehandro89)
Op naar de finish, en daar voorbij!





(door: **evanG**)
Belgen in de Rimboe!





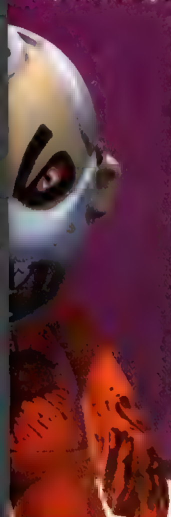
(door: **Wezzz**)
Misschien toch maar even naar Pearl voor een zonnebril op sterkte!

stampmachines, draaiplatformen en lanceerkanonnen op de baan.
En wat geldt voor de banen, geldt eigenlijk ook voor de karts en coureurs. Want hoewel het natuurlijk erg tof is om je eigen poppetjes en wagentjes te kunnen vormgeven en aankleden; ze blijven er allemaal een beetje hetzelfde uitzien. Ik weet het, op de plaatjes en in de showroom ogen ze best gevarieerd, maar tijdens de races merk je daar weinig van.
Het is een prijs die blijkbaar betaald moet worden voor zo'n doe-het-zelf-racebanenbouwpakket: het maakt de excentrieke, sfeervolle, diverse en karakteristieke ontwerpen onmogelijk die de makers van - laat ik eens wat anders noemen - Sega & Sonic All-Stars Racing zich wél konden permitteren.

TWEE VETTE PUNTEN

Volgens mij staat Mario Kart gevoelsmatig een beetje op voorsprong, dus wordt het tijd dat ModNation Racers op weg naar de finish even twee vette wapens in de strijd gooit. En gelukkig heeft het spelletje die ook aan boord. Om te beginnen voorziet MNR in een eindeloze hoeveelheid parkoersen, en zul je dus nooit als in Mario Kart het punt bereiken dat je precies weet hoe je elke bocht moet nemen.
Het andere sterke punt: de online-ondersteuning en community-aspecten van MNR laten die van Mario Kart mijlenver achter zich.
In Mario Kart Wii kon je online eigenlijk alleen een beetje racen, terwijl je in ModNation Racers kunt communiceren met andere spelers op een PlayStation Home-achtig evenementenplein, waar je ook elkaars wagens, poppetjes en tracks kunt bewonderen, beoordelen en uitwisselen. En races kunt beginnen, natuurlijk.





FUN EN FAAM

Toen ik de game speelde was het nog rustig op het plein, maar geheid dat daar straks een bloeiende gemeenschap ontstaat. De best beoordeelde poppetjes en wagentjes staan te pronken op een podium, en als je iets ziet wat je aanspreekt, kun je het gewoon downloaden en eventueel zelf nog een beetje aanpassen, al blijft de naam van de oorspronkelijke ontwerper altijd aan het object verbonden.
Het nodigt uit om de zucht naar fun en faam niet alleen te beleven tijdens de races, maar ook daaromheen. De presentatie is feestelijk, en benadrukt wat ModNation aan alle kanten uitstraalt: racen is fun, samenspelen is fun, zelf parkoersen maken is fun, en samen racen op zelfgemaakte parkoersen is misschien nog wel het allerleukst.

MULTIPLAYER

Een kartgame is niet compleet zonder multiplayer, en natuurlijk voorziet ook MNR daar in. Je kunt splitscreen met 4 spelers of online met 12 spelers (ook online deelname met 2 spelers op een gesplitst scherm is mogelijk) gaan racen op de tracks uit de Career mode of je zelfgemaakte banen.
Er is helaas geen Battle mode, maar je hebt natuurlijk wel de mogelijkheid je eigen korte parkoersen bomvol kanonnen, springschansen en superwapens te maken. Als je niet zo houdt van al die knallerij, kun je bij elk parkoers ook kiezen voor een cleane versie waarin alle wapens en explosieve props zijn uitgeschakeld.

CONCLUSIE

ModNation Racers lijkt zo sterk op Mario Kart dat een vergelijking onvermijdelijk is. En dan blijkt het racen in MNR iets losser en veeleisender. Teleurstellend is het gebrek aan diversiteit en persoonlijkheid in de aanwezige tracks, karts en poppetjes. Iets wat voor creatieve coureurs ruimschoots wordt goedgemaakt met uitgebreide mogelijkheden om zelf die tracks, karts en personages te bouwen en uit te wisselen met andere creatievelingen. Het zijn vooral die toegankelijke doe-het-zelf en community-aspecten waarin MNR excelleert, en waarmee het 't stigma van Mario Kart-kloon ontstijgt.



JURJEN

SCORE **85**

Om de Career mode te voltooien en alle banen vrij te spelen, mag je wel vijftien tot twintig uur reserveren. Natuurlijk zijn de mogelijkheden zelf banen te maken en uit te wisselen vervolgens goed voor een potentieel van maanden racevertier.

MODNATION RACERS
PS3 / PSP
UNITED FRONT GAMES / SCEE
1 - 4 SPELERS SPLITSCREEN / 1 - 12 SPELERS ONLINE
OUT NOW

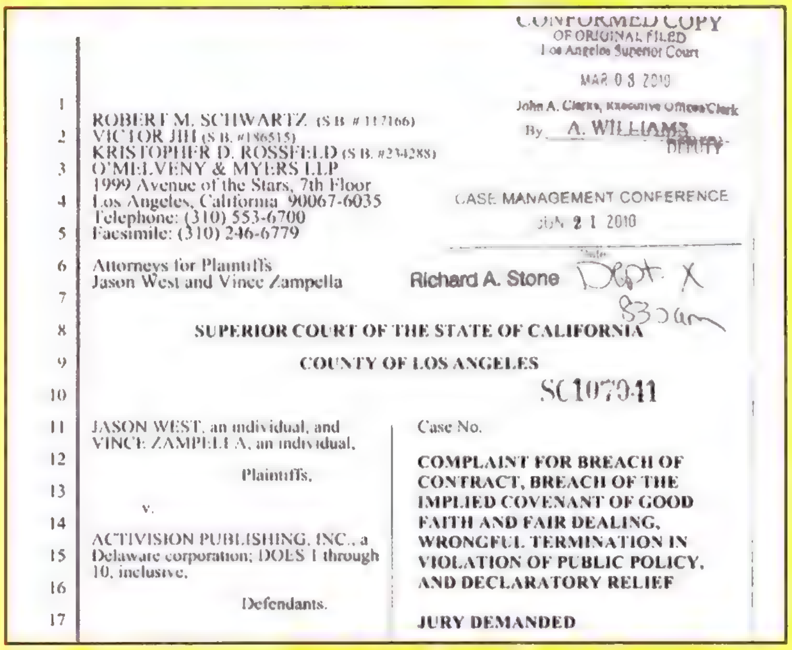
POWERSPY

- Toch knap. Een maand of drie terug was Infinity Ward zo'n beetje de meest hotte developer op deze planeet, en nu is er bijna niks meer van over. De ontslagen heren West en Zampella trekken zo'n beetje de halve toko leeg.
- De leegloop neemt nu zulke dramatische vormen aan dat Maarten roept dat hij inmiddels beter Modern Warfare 3 kan gaan maken. Terwijl hij dus nog nooit een letter code geprogrammeerd heeft.
- Het zit Activision sowieso niet mee de laatste tijd. No Doubt dreigt namelijk een rechtszaak tegen de publisher te gaan winnen.
- No Doubt is pissed omdat gamers in het spel Band Hero, met hun avatars ook liedjes van andere bands kunnen naspelen. En dat willen ze niet.
- Je had toch mogen verwachten dat ze juist blij zouden zijn dat ze eindelijk eens geassocieerd worden met goede muziek, in plaats van die plastic shit die ze zelf produceren...
- De vulkaan in IJsland trof niet alleen de gewone man, ook de game-industrie had er flink last van. Zo liepen bijvoorbeeld een aantal perstripjes naar Engeland, de VS en Canada in het honderd.
- De PU-redactie had daarbij wel het geluk dat de ellende begon net nadat iedereen weer terug was en voordat er weer mensen op pad zouden gaan. Niemand van de PU zat dus vast op een vliegveld met een PSP en een middelmatige game in de rugzak.
- Want dat is de nachtmerrie van elke gamejournalist.
- Jammer dan weer wel dat Sony nog geen Killzone 3-persevent had georganiseerd in Amsterdam. Hadden we als Hollanders eindelijk eens iets echt honderd procent exclusief gehad.
- De vulkaan bezorgde de KLM een flinke strop van vijftien miljoen euro per dag, en dat kan onze geplaagde nationale luchtvaartmaatschappij nog wel eens dieper in de rode cijfers doen belanden.
- Dat valt zelfs voor Jan, die dit jaar al 235 tripjes maakte, niet te compenseren.

CORPORATE WARFARE PART II

In de vorige PU meldden we dat Activision de twee head honcho's van Infinity Ward, West en Zampella, op staande voet had ontslagen omdat ze zouden samenzweren tegen de publisher en bezig waren foute dingen te doen met hun Modern Warfare-franchise. En dat is foei.
Twee dagen later kondigde Activision al aan dat MW3 door een nieuwe developer, Sledgehammer, gemaakt zou worden en IW alleen nog maar de DLC voor MW2 zou maken. Waarop West en Zampella de publisher direct voor de rechter daagden omdat zij vonden dat de MW-serie alleen door hen gemaakt mocht worden. Een malse Corporate Warfare was geboren.

We zijn nu een maand verder en de shitstorm is allesbehalve gaan liggen. Inmiddels hebben West en Zampella een nieuwe ontwikkelstudio opgericht, genaamd Respawn (ironisch gezien een zeer treffende titel), is er een deal met EA gesloten (waar ze beiden nota bene ooit gillend zijn weggelopen) en zijn er al een aantal belangrijke personeelsleden van IW naar Respawn overgelopen; iets waar Activision natuurlijk allesbehalve happy van wordt.
Dat blijkt ook wel uit de aanklacht die Activision bij de rechter heeft neergelegd. In dat ellenlange document worden West en Zampella er van beschuldigd dat ze bewust de productie van MW3 vertraagd hebben en al geruime tijd bezig waren om een nieuwe investeerder te vinden. Dat ze zelfs in werktijd op reis gingen om nieuwe partijen te ontmoeten en dat ze stelselmatig het personeel vast warm maakten om uiteindelijk, als de overstap daar was, met hen mee te gaan.
Activision zegt hiervan bewijs op papier te hebben, variërend van mails tot documenten en gaat dus vol in de aanval.
Wat nu precies de waarheid is, daar kan niemand op dit moment ook maar iets zinnigs over zeggen. Beide partijen staan lijnrecht tegenover elkaar en van enige nuancering is in dit conflict geen enkele sprake.
Voor beide visies valt overigens wel iets te zeggen. Als je als West en Zampella al binnen een maand een nieuwe studio opricht en ook meteen een deal met EA sluit, dan roep je toch de verdenking over je af dat je al eerder met die gasten hebt gesproken.
Maar Activision, en dan met name de grote baas Kotick, staat niet bekend om zijn subtiele werkwijze ten opzichte van developers. Die moeten namelijk gewoon gehoorzamen en sequels afleveren. Het liefst in hoog tempo. En dat vinden veel developers ten koste gaan van hun creatieve vrijheid. Maar ja, als IW honderd procent eigendom van Activision is, dan heb je feitelijk ook niks meer te zeggen. Kortom, het einde van deze soap is nog niet in zicht.
En stiekem vinden we dat bij de PU ook wel leuk. Het levert immers smakelijk leesvoer op!


CONFORMED COPY
OF ORIGINAL FILED
Los Angeles Superior Court
MAR 0 8 2010
John A. Clarke, Executive Officer/Clerk
By A. WILLIAMS DEPUTY

1
ROBERT M. SCHWARTZ (S.B. #117166)
2 VICTOR JIH (S.B. #186515)
KRISTOPHER D. ROSSFELD (S.B. #234288)
3 O'MELVENY & MYERS LLP
1999 Avenue of the Stars, 7th Floor
4 Los Angeles, California 90067-6035
Telephone: (310) 553-6700
5 Facsimile: (310) 246-6779

CASE MANAGEMENT CONFERENCE
JUN 2 1 2010

6 Attorneys for Plaintiffs
Jason West and Vince Zampella
Richard A. Stone Dept. X 8:30 am
7
8 SUPERIOR COURT OF THE STATE OF CALIFORNIA
9 COUNTY OF LOS ANGELES
10 SC107941
11 JASON WEST, an individual, and VINCE ZAMPELLA, an individual,
12 Plaintiffs,
13
v.
14
ACTIVISION PUBLISHING, INC., a
15 Delaware corporation; DOES 1 through 10, inclusive,
16
Defendants.
17

Case No.
COMPLAINT FOR BREACH OF CONTRACT, BREACH OF THE IMPLIED COVENANT OF GOOD FAITH AND FAIR DEALING, WRONGFUL TERMINATION IN VIOLATION OF PUBLIC POLICY, AND DECLARATORY RELIEF
JURY DEMANDED

3 GAMES DIE WE IN 3D OP DE 3DS

Ha, mooi, Nintendo komt weer met een nieuwe console. Eentje die je 3D-beelden toont zonder dat je daarvoor zo'n gek brilletje hoeft te dragen. Klinkt goed. Maar welke games kunnen we erop verwachten?

Een nieuwe Zelda, een nieuwe Mario en een nieuwe Metroid, natuurlijk. Hopelijk gaat Nintendo naast deze voor de hand liggende keuzes ook nog even graven op de rommelzolder, want daar liggen nog een paar heel mooie franchises van ze te verstoffen. Van deze franchises zouden wij wel weer eens iets nieuws willen zien... in 3D bijvoorbeeld.



WARIO LAND 3D

Na het geweldige Wario Land op de Game Boy, vervolgde de dikke antiheld zijn carrière in heuse 3D-beelden, want de tweede Wario Land verscheen op de Virtual Boy. Het was een puike platformer met toffe 3D-effecten, dus moet het voor Nintendo niet al te moeilijk zijn hier een vette remake van te maken voor de 3DS. We hebben wel weer eens zin in een



COMMENTAAR



JAN

CLASH INFINITY WARD & ACTIVISION NIET OM TE LACHEN

Ik heb de afgelopen tijd wenkbrauwfronsend het nieuws gevolgd met betrekking tot de leegloop bij Infinity Ward. Nadat kopstukken Zampella en West werden ontslagen, kwam de exodus van belangrijke designers op gang. Niet in de laatste plaats omdat Zampella en West een nieuwe studio Respawn (in partnership met EA) hebben opgestart en veel van hun oude maatjes graag inlijven. Logisch, deze mensen hebben jaren met elkaar gewerkt en iedereen weet van elkaar wat hij kan, en voor velen kan het ook als loyaliteit naar hun bazen gelden. Zo van: 'Zij weg? Dan ik ook weg!'
Waar ik me echter over heb verbaasd, is het gniffelen en de schampere opmerkingen van de massa. Activision is opeens van de duivel, Modern Warfare 2 is eigenlijk toch niet zo'n goed spel, de singleplayer was niks bijzonders en op de multiplayer is opeens iedereen uitgekeken. Wat een onzin! Het is meehuilen met de wolven in het bos en vooral enorm kortzichtig.
Electronic Arts en Activision zijn bedrijven die heel veel geld willen verdienen. Dat EA nu vriendjes is met Zampella, West en zowat de helft van alle ex-Infinity Ward mensen is niet verwonderlijk. Activision is de grote concurrent van EA en EA, ooit de grootste maar door de fusie van Activision en Blizzard van hun troon gestoten, zal er alles aan doen haar concurrent te slim af te zijn. EA is nu dus poeslief voor Respawn en legt ze geen strobreed in de weg. Maar voordat we een Respawn game gaan zien en spelen, zijn we minstens drie jaar verder. De studio moet van nul beginnen en twee van haar belangrijkste mensen zijn de komende jaren verwikkeld in allerlei tijdrovende rechtszaken. Dat zorgt alleen maar voor ruis op de creatieve lijn.
Daarnaast is de Call of Duty franchise aangetast. Of er ooit een Modern Warfare 3 komt valt te bezien, maar als deze er al komt dan zal die titel door iedereen met argusogen worden bekeken. En hoe je het ook wendt of keert, ook Call of Duty 7 zal een tik meekrijgen van al dit negatieve gesteggel dat zich nu afspeelt tussen Activision en Infinity Ward.



Call of Duty: Modern Warfare 2.

Kortom: we kunnen nu allemaal wel gaan lachen en de vinger geven aan Activision, uiteindelijk is de gamer op lange termijn de dupe.

"HET IS NATUURLIJK DE VRAAG OF JONGE ONTWIKKELAARS OP EEN BEPAALDE DAG NOG WEL MET MIJ WILLENWERKEN."

Miyamoto (60) wil niet met pensioen, maar...

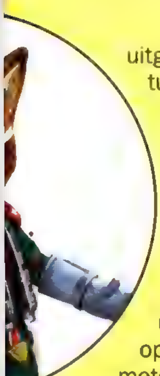
EA LIJKT DE WEG KWIJT...

Kijk even alleen naar het plaatje en lees deze tekst niet verder. Waar gaat dit over, denk je?

Honderd procent zeker dat je, afgezien van het logo dat zich op de achtergrond bevindt, niet had geweten dat dit de presentatie van 2010 FIFA World Cup in Japan betrof. Gekke danseresjes, een cosplayende gast in vrouwenkleding, oud Sumo legende Akebono... en dat moest de briljante footie van EA gaan promoten bij de Japanners.
Het hoe en waarom begrijpen we hier bij de PU nog steeds niet. Wel dat als de Japanners zo denken over voetbal, we straks tijdens het WK in Zuid-Afrika in ieder geval één poulewedstrijd winnen.



VILLEN ZIEN



uitgestrekt platformavontuur met Wario, na al die microgames.

STAR FOX 3D

Nintendo vloog in 1993 het 3D-tijdperk binnen met Star Fox, de eerste Nintendo game die geheel uit polygonen was opgebouwd. En het was meteen een knaller van jewelste! De vervolgen werden echter steeds minder van kwaliteit, tot we in 2005 en 2006 de dieptepunten in de franchise bereikten met Star Fox Assault (GameCube) en Star Fox Command (DS). Kom op Nintendo, die vos heeft beter verdiend! Eerherstel in 3D graag!

DONKEY KONG COUNTRY 3D

What the fuck is er met Donkey Kong gebeurd? Al in 1981 veroorzaakte die gekke aap een revolutie die naar hem genoemd was, terwijl in het 16-bits tijdperk alle Sega-mietjes paars van afgunst naar zijn schitterende platformavonturen in de DKC-serie keken. En toen? We zullen je de details besparen, maar Nintendo heeft een held nog nooit zo hard laten vallen. Tijd om van die aap weer een system seller te maken, en dat mag best in 3D!



POWERSPY

- Over Jan en trips gesproken. De beste man had speciaal voor zijn reisje naar New York (Crysis 2) een paar slicke schoenen gekocht. Je wilt toch goed voor de dag komen op zo'n preview-event. Helaas knelden de nieuwe stappers zo erg, dat ie al op het vliegveld besloot een paar nieuwe te kopen.
- Dat wordt dus voor Chief Niels de vreemdste declaratie die hij ooit gekregen heeft.
- Maar de Crysis-trip had nog meer ellende in petto voor de man die in 2009 meer vlieguren maakte dan een gemiddelde piloot.
- Op de terugweg naar het vliegveld reed hij bijvoorbeeld mee met een Indische taxichauffeur die geen Engels sprak. Wat toch wel een handicap kan zijn als je voor je beroep mensen rondrijdt in de VS.
- De man, die ongeveer 65 jaar oud was, reed zo dramatisch dat hij onderweg voortdurend werd uitgescholden door andere chauffeurs. Ook liet hij midden op de snelweg de motor afslaan waarna hij op die plek drie minuten in een lichte shock stil bleef staan. Pas toen Jan hem uitlegde hoe hij de motor weer moest starten, konden ze verder.
- Vervolgens reed de Maharadja van Calcutta naar de verkeerde terminal. En dat is op JFK nogal een ding, aangezien de terminals kilometers uit elkaar liggen.
- Maar omdat Jan zo vaak vliegt, kent ie zelfs allerlei mensen op JFK, en dus nam de security hem bij hoge uitzondering mee in hun busje waardoor hij op het nippertje zijn vlucht nog haalde.
- Je kunt zeggen wat je wilt, maar het Crysis-event deed zijn naam wel eer aan.
- Jurjen is onlangs vader geworden van zijn vierde zoon: [illegible] Tiemens.
- De Assassinator overweegt nu een boek te schrijven hoe je honderd procent zeker een zoon maakt. Vooral in China schijnt daar een enorme afzetmarkt voor te zijn.
- Red Dead Redemption krijgt als eerste zandbakgame van Rockstar een [illegible] mooiheidsgraad.
- In de GTA-serie maakte Rockstar de boel altijd lastiger door er gewoon een aantal vette bugs in te stoppen.

POWERSPY

- De mannen van Crysis 2 wisten onlangs het nieuws te halen door een flinke dis naar Infinity Ward te maken. Want dat schijnt in de mode te zijn momenteel.
- Volgens Crytek waren de mannen achter Modern Warfare 2 veel te arrogant geworden en dachten ze dat ze superieur waren aan andere developers.
- Hee, het team van Crysis was destijds lekker bezig met hun eerste deel, dat op precies vier computers op de hele wereld gespeeld kon worden...
- Bovendien vindt Crytek dat het uitbrengen van gratis demo's maar eens onder de loep genomen moet worden. Het is volgens hen op die manier veel te duur om zo'n demo te maken.
- Ja, als je uiteindelijk maar vier exemplaren verkoopt van je volledige game, dan word je daar inderdaad niet vrolijk van.
- Xbox Live ging de afgelopen maand definitief op zwart voor iedereen die daar nog met een Xbox op wilde spelen.
- Inderdaad, dat is die zwarte console van Microsoft die geen geluid maakte en waar je drie man voor nodig had om hem op te tillen.
- De geruchten dat Microsoft op de E3 een Xbox 360 Slim bundel met daarbij Project Natal aankondigt, worden steeds sterker.
- De Powerspy hoort daarbij ook steeds het cijfer 299 opduiken. En hij gaat er vanuit dat het hier niet het aantal games betreft dat bij launch speelbaar is.
- Waar onze Jan normaal altijd de bofkont is tijdens het vliegen, was hij op de trip naar Activision dit keer eens goed de schwanz. Zes keer vliegen in acht dagen tijd... maar allemaal niet met de KLM. En dus geen privileges en geen extra airmiles. Wat er nog eens ingewreven werd door twee collega's die door een overboeking tijdens een vlucht in de business class werden gezet.



NIEUWE DRIVER OP E3 ONTHULD

Ook deze keer heb ik weer een gewaagde voorspelling: ik verwacht namelijk dat Ubisoft op de aankomende E3 haar nieuwe Driver game aan de wereld gaat tonen. De laatste Driver uit de franchise, Driver '76, was een aardige spin-off, maar nu wordt het zo zoetjes aan wel weer eens tijd voor een echt nieuw avontuur van Tanner.



"DAT IS HETZELFDE ALS MELDEN DAT HET TOPPAARD DAT JE VORIGE MAAND HEBT DOODGESCHOTEN, EEN AWARD HEEFT GEWONNEN VOOR ZIJN GEHELE CARRIÈRE."

EA pr-man Jeff Brown over het persbericht van Activision dat stelt dat de DLC van Modern Warfare 2 als een dolle verkoopt.

IS DE E3 NOG VERRASSEND?

Ooit was de E3 hèt event waar het grote gamenieuws werd gemaakt. In LA werden in vier dagen tijd nieuwe consoles geboren en nieuwe games uit de hoge hoed getoverd.

Je wist van niks en hoppa, als een donderslag bij heldere hemel werd je er opeens mee geconfronteerd. De adrenaline spoot uit je lichaam en de avonden waren geheel gewijd aan enthousiast gebabbel over al dat nieuwe spul.
Hoe anders lijkt het vandaag de dag te gaan. Nintendo heeft de 3DS al aangekondigd, Microsoft heeft al laten weten dat Gears of War 3 er aan komt, Sony heeft de Move reeds getoond, EA, Activision en Ubisoft laten hun nieuwe line-up in de maanden voorafgaand aan de E3 al aan de pers zien. Reden: 'geheim hou je niks meer vandaag de dag en op de E3 verzuip je in het totaalaanbod'.
Vraag is nu: hoe verrassend is de E3 nog anno 2010? En als er nog verrassingen komen, uit welke hoek dan? We vroegen het aan E3-kenners Jan, Maarten & JJ.

JAN: Natuurlijk wordt de E3 nog verrassend. Leuk die aankondigingen, maar wie heeft dit alles al met eigen ogen mogen aanschouwen en/of aan mogen raken? Vrijwel niemand. Bovendien houden zowel Sony, Nintendo als Microsoft heus nog wel wat troeven achter de hand. Zo verwacht ik dat Microsoft zijn Slim model gaat tonen, en is de complete Natal line-up speelbaar. Nintendo heeft een aantal geheime titels in het vat, terwijl de nieuwe Zelda waarschijnlijk voor het eerst ingame getoond gaat worden, en Sony gaat ons weer overspoelen met HD beelden van nieuwe games die we op de E3 voor het eerst met onze eigen ogen mogen zien. Eidos zal de eerste ingame beelden van Deux Ex 3 showen, EA introduceert BulletStorm achter gesloten deuren en Bethesda gaat misschien wel knallen met Oblivion V. En dan zijn er nog de geruchten over GTA V, Metal Gear Solid 5, de PSP 2 en de nieuwe game van Lionhead Studios.

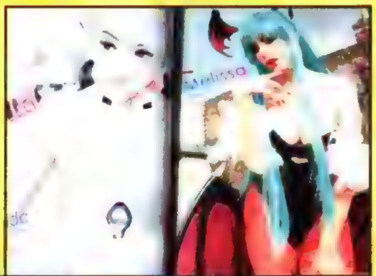
JJ: Ik ben toch een iets andere mening toegedaan dan Jan. Tuurlijk kun je in LA voor het eerst met hardware & games aan de slag, dat is een zekerheid. Maar waar het mij om gaat, is dat de E3 ooit de plek was waar je de námen van de games voor het eerst hoorde. Die verrassing, of teleurstelling als het een fluttitel was en een in jouw ogen slecht concept, dat maakte de E3 zo exciting voor mij. Ik bedoel, hoe leuk is een verjaardag als je al weet wat je gaat krijgen... Tuurlijk wil je dat cadeautje dan nog steeds hebben, maar het is net even die paar procentjes meer fun als het een verrassing is.
Begrijpelijk vind ik het echter allemaal wel. In een tijd van Twitter en snel internet is niks meer geheim te houden. En gaming is big business geworden en dus wil je maximale exposure. Die krijg je niet meer voor de volle honderd procent op de E3. Vandaar aankondigingen vooraf en spelen in LA.

MAARTEN: Misschien is de verrassing minder groot dan voorheen, maar dat betekent niet dat de E3 minder tof geworden is. Het is nog steeds (weer) hèt moment van het jaar. De E3, waar veel games (in tegenstelling tot vroeger) op de beursvloer speelbaar zijn en de booth babes paraderen en waar 's avonds de feessies plaatsvinden, heeft nog steeds een fantastische vibe om zich heen hangen waar elke gamejournalist en eigenlijk elke gamer naartoe wil. Dat kan dus alleen maar lachen worden, want we gaan weer achterlijke PU-TV items schieten.
Dat het geheel wat minder verrassend zal zijn, dat neem ik graag voor lief. Zo krijgen kleinere titels vaak wat meer aandacht, omdat de echt grote aankondigingen inderdaad meestal al eerder gedaan zijn. Maar stiekem heeft iedereen altijd nog de hoop dat er tijdens de persconferenties nog wat groots aangekondigd wordt. Je weet het natuurlijk nooit. Zo verwacht ik eigenlijk van Microsoft wel iets nieuws over hun console plannen voor de toekomst, en ook Nintendo zal ons misschien wel iets laten weten over de opvolger van de Wii. Het zou mij niets verbazen als er toch nog wat sensationeels gebeurt daar in LA.



COSPLAYCHICKS GALORE

Niet iedereen bij de PU heeft wat met Japanse games. JJ eet nog liever de vuilnisbak bij de gemiddelde Japanner leeg dan dat hij die anime-shit moet spelen, maar met chicks hebben we natuurlijk allemaal wel wat. Helemaal als ze twee sterke punten hebben en daar ook duidelijk voor uitkomen. Check bijvoorbeeld dit boek dat onlangs uitkwam in Japan in de Otacool serie. Vol met cosplay chicks van het fijnste soort. Da's toch puur genieten?



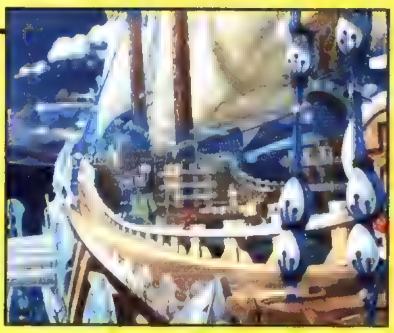


TWEE INTERESSANTE RPG'S VOOR DE Wii

Qua RPG's is nog niet veel bijzonders voor de Wii te krijgen, maar geef vooral de hoop niet op, want er zijn twee best wel interessante RPG-titels voor de Wii aan de horizon verschenen. Kijk maar...

THE LAST STORY

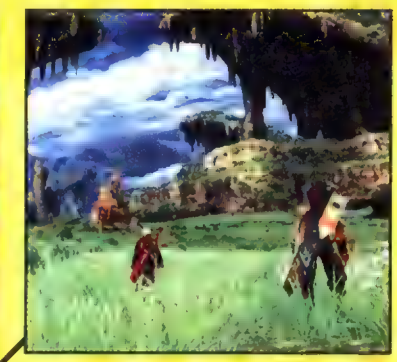
Wat: Een RPG waarin alles draait om diepgaande, puur menselijke verhalen - in het bijzonder de (verborgen) gevoelens van de personages waar je mee speelt en die je ontmoet.
Door wie: Hironobu Sakaguchi, 'de bedenker en maker van Final Fantasy' die na zijn vertrek bij Square met zijn eigen studio Mistwalker spelletjes als Blue Dragon en Lost Odyssey maakte. Mistwalker maakt The Last Story in samenwerking met Nintendo.
Waar: Je avontuur begint in Ruli City, de hoofdstad van Ruli Island. Het is een op middeleeuwse Franse en Italiaanse stadjes gebaseerd doolhof van steegjes en kanalen waarin je gemakkelijk verdwaalt. Zodra je een schip bezit, kun je ook naar andere avontuurlijke plaatsen varen.
Wanneer dan: Eind 2010 hopen we, maar het zou ook 2011 kunnen worden.





XENOBLADE

Wat: Een originele RPG die ondanks het stukje 'Xeno' in de titel geen vervolg is op eerdere spellen die dat ook hadden. De gevechten worden in realtime geleverd.
Door wie: Tetsuya Takahashi, ook iemand die bij Square heeft gewerkt (o.a. aan Final Fantasy V en Chrono Trigger) en later voor zichzelf is begonnen. Met Monolith Soft maakte hij de Xenosaga's, Baiten Katos, Disaster: Day of Crisis... en nu dus Xenoblade.
Waar: De game speelt zich af op de lichamen van twee reusachtige versteende goden. De helden bevinden zich op het weelderige, natuurlijke Kyoshin, de slechteriken op het mechanisch getinte Kishin. De gebieden op de stenen goden zijn fors en vormen samen één enorm grote spelwereld.
Wanneer dan: Eind 2010 hopen we, maar het zou ook 2011 kunnen worden.





POWERSPY

- Een van de games op Jan z'n übertrip was Star Wars Force Unleashed 2. Waar Jan bij het vorige deel nog een lightsaber meekreeg als goodie, was dat nu uitgesloten. De security was zo tight dat je onder begeleiding van een guard naar het toilet moest. En hoewel de Amerikanen nog geen ervaringen hebben met Al Qaida-leden die vliegtuigen kapen met lightsabers, werd het zekere voor het onzekere genomen.
- De PlayStation 3 is in de VS de meest 'connected' console. De Xbox 360 volgt daar vlak achter.
- De Powerspy had graag meer info gehad over wat men dan met de PS3 doet zodra hij connected is. Genieten van het superieure aanbod aan films en series, of gamen? Want daar zit nogal verschil in.
- Of zouden Amerikanen gewoon graag in de clubs van Home tegen andere gebruikers aanwiebelen?
- Als de Powerspy de geruchten mag geloven dan komt de iPad deze maand naar Europa.
- Inderdaad, dat is die iPod voor slechtzienden.
- De letterlijk en figuurlijk waanzinnige film Apocalypse Now schijnt in een game omgezet te gaan worden. De nieuwe studio Killspace heeft in ieder geval de naam vast laten leggen.
- Dat wordt dus driekwart van het spel in een boot over een rivier varen.
- Er zijn inmiddels meer dan een miljoen exemplaren van Heavy Rain verkocht.
- Een miljoen mensen die allemaal een ander spel hebben gespeeld... welke developer kan dat nazeggen?
- De shooter Singularity is eindelijk van een releasedatum voorzien: het wordt 29 juni.
- En nu maar hopen dat ze niet net als in de game met die tijd gaan fucken.
- Er schijnt een Modern Warfare 2 voor de Wii aan te komen.
- Zal wel niet door Infinity Ward gemaakt worden. Die hebben inmiddels nog maar een man of drie over.

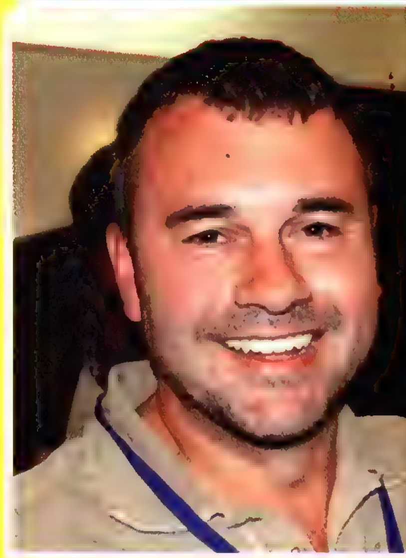
POWERSPY

- EA's MMA gaat straks heads on met THQ's UFC 2010 Undisputed. Als de vechters uit de game de boel nu eens in het echt gingen uitknokken, dan hadden we nog eens plezier aan deze strijd.
- Wouter had tijdens de afgelopen UFC 2010 Undisputed trip trouwens zó'n immense suite in Hotel London te New York gekregen, dat hij een plattegrond nodig had om elke avond zijn bed te vinden.
- Je moet daarbij weten dat in Veendam, waar hij vandaan komt, ze net het stadium van de veenhut ontstegen zijn, dus dan kan je begrijpen dat dit hem een enorme cultuurschok opleverde.
- Een van de Amerikaanse bobsleeërs die op de afgelopen Olympische Spelen in Vancouver een gouden plak won, is zijn Xbox 360 kwijt nadat er bij hem in gebroken was.
- Vreemde dief zegt de Powerspy: als hij bij een inbraak moest kiezen tussen een Xbox 360 of een gouden plak, dan wist hij het wel.
- Overigens baalde de bobbert niet zo zeer van de diefstal van zijn console an sich, als wel van de veertig savegames die hij nu kwijt was.
- Misschien een gat in de markt, een verzekeringsmaatschappij die savegames verzekert?
- Hoog op de ranglijst van de meest domme pr-stunt die men ooit heeft uitgevoerd. Met dank aan Ubisoft.
- Ter promotie van de nieuwe Splinter Cell Conviction dacht een pr-bedrijf dat het leuk zou zijn als een acteur opeens zijn gun zou trekken te midden van een rij wachtenden voor een club.
- Helaas begrepen de wachtende clubbers de grap niet helemaal en stoven uiteen, waarop de bouncers en de politie die vlakbij in de buurt was, vrijwel onmiddellijk hun wapens trokken en wilden gaan schieten.
- Waarop de pr-medewerker inzag dat zijn actie niet geslaagd was en snel bekend maakte dat het een grap was...
- Of de acteur bij zijn arrestatie de naam Sam Fisher opgaf of zijn eigen naam, is niet bekend.

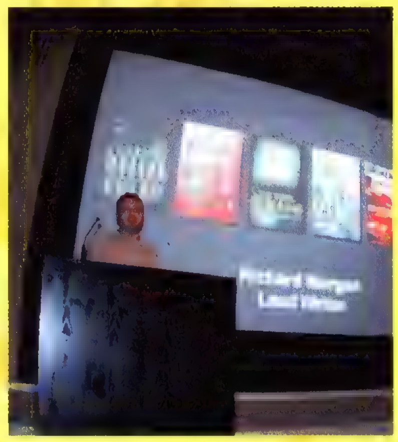
IN GESPREK MET: RICHARD MORGAN

LEADWRITER CRYSIS 2

In New York sprak Jan met Richard Morgan, sciencefiction schrijver met flink wat boeken op zijn naam. Morgan is speciaal ingehuurd als lead-writer van Crysis 2 om het achtergrondverhaal meer body te geven.



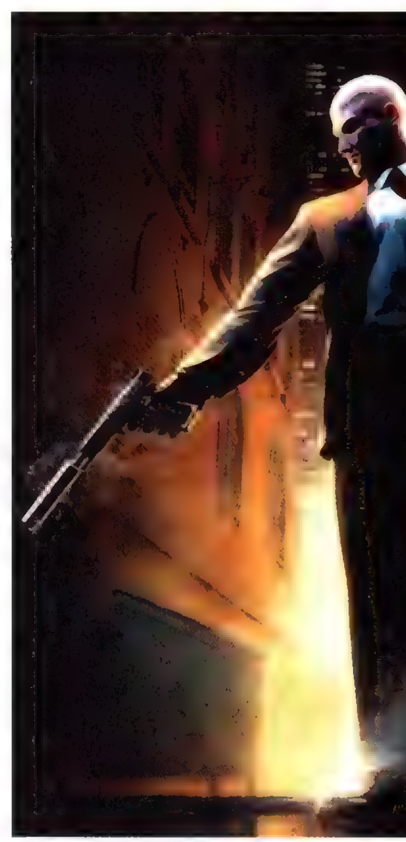
PU: Je speelt 'pas' games sinds een jaar of acht. Een laatbloeier?
MORGAN: Pas toen mijn boeken goed gingen verkopen, kreeg ik de vrijheid en het geld om me op games en consoles te richten. Ik ontdekte een fantastische wereld die ik jaren had moet missen. Ik ben nu een inhaalslag aan het maken en mag mezelf inmiddels een fanatiek gamer noemen (lacht).
PU: Hoe belangrijk is een goed verhaal voor een game waarin je negentig procent van de tijd om je heen aan het schieten bent?
MORGAN: Onderschat gamers niet. Ze willen geprikkeld blijven, je moet ze blijven verrassen en de gebeurtenissen een lading geven. In Crysis 2 houden we spelers in een greep. Er zijn voortdurend plottwisten en mysteries die de overall ervaring een extra lading geven.
PU: Welke games hebben in jouw ogen een buitengewoon goed verhaal?
MORGAN: Metro 2033 heeft een fantastisch verhaal, alleen jammer dat ik de gameplay nogal 'shitty' vond. De wapens voelden niet goed, de actie klungelig. Maar nogmaals, sfeer en verhaal waren top. Ondergewaardeerd vind ik het briljante verhaal van The Suffering. Die horrorgame heeft veel meer te bieden als je bereid bent om de onderliggende symboliek en de thema's waar te nemen. Absoluut een van de beste verhalen in een game!
PU: De hoofdpersoon in Crysis 2 is nogal oppervlakkig. Een bewuste keuze?
MORGAN: In first-person shooters moet je, vind ik, als speler zoveel mogelijk het gevoel hebben dat jij daadwerkelijk degene bent die de acties doet. Een hoofdpersoon in een first-person spel die de hele tijd praat of een diep achtergrondverhaal heeft, schept juist afstand. Zijn stem kan je bijvoorbeeld tegenstaan en een achtergrondverhaal leidt alleen maar af. De achtergrond en de diepgang zit 'm in de context van de gebeurtenissen en de ontwikkeling van de personages om je heen. Een hoofdpersoon in een FPS moet zijn mond houden. Kijk naar Gordon Freeman. Die zegt geen snars, maar HL en HL 2 zijn fantastische games met heel veel lagen.



E3 WISHLIST VAN JAN

Over een maandje is het zover, dan barst het E3 geweld weer los. Jan leverde alvast zijn wensenlijstje in, al zal hij allang blij zijn als slechts de helft uitkomt.

- Microsoft zal de Xbox 360 Slim tonen en hij is aan te raken. Dat ie kleiner is, oké, maar laat ie in godsnaam stiller zijn.
- Lionhead Studios toont, naast z'n Natal games en Milo, iets van hun nieuwe supergeheime project waar ik steeds meer over hoor. Mag best 'behind closed doors', ik lul me wel naar binnen.
- Eidos Montreal, laat een glimp zien van Thief 4. Het zal prematuur zijn, dat begrijp ik, maar ik kan niet langer wachten.
- Creative Assembly komt met een revolutionaire nieuwe aankondiging in de Total War serie. De timing zou perfect zijn.
- EA toont eerste beelden rebooth Syndicate game.
- Civilization V wordt getoond behind closed doors.
- Max Payne 3! Als ie er nu niet is, word ik boos!
- Valve, ik smeek jullie, een glimp, een logo, een artworkje... íets van Half-Life 3?! (Dit is waarschijnlijk een 100% no go maar hé, je moet wat te wensen overhouden)
- Sony pakt lekker dik en overdonderend uit met Killzone 3, Uncharted 3, InFamous 2 en Resistance 3. Ook met twee van deze vier titels ben ik al blij.
- id Software stunt met DOOM 4? (te mooi om waar te zijn)
- En al het andere dat ik nog ben vergeten.
- Hitman 5 zou trouwens ook wel heel fijn zijn.



COMMENTAAR



JJ

EERSTE WORDEN IS MAKKELIJK, EERSTE BLIJVEN DAARENTEGEN...

Waarom slagen publishers en hardwareproducenten er nooit in om echt jarenlang achter elkaar aan de top te staan? Ga maar eens na. Ooit was Sony de koning met de PlayStation 2 en was Nintendo met de Gamecube het lachertje van de klas. En kijk nu eens. Sony staat (nog) op nummer drie en Nintendo ontpopte zich met de Wii en DS als absolute leider.
Ook bij de publishers kun je deze tendens terugvinden. Drie jaar geleden was EA echt onaantastbaar. Veel gamers haatten het bedrijf zelfs om die toppositie. Een jaar later zaten ze echter in de shit en moesten ze opeens de troon afstaan aan Activision. Terwijl dat nu juist een uitgever was die weliswaar goede games uitbracht, maar nauwelijks echte knallers. Veel Marvel shit enzo. Ook Ubisoft stormde opeens naar de top. Ooit een Franse underdog met alleen matige Raymann-stuff, maar vanuit het niets hard komend met originele nieuwe IP's als Assassin's Creed en Far Cry.
Toch lijkt ook de leidende positie van Activision z'n langste tijd gehad te hebben. De glorietijd begon met Modern Warfare en Guitar Hero (plus een fijn verbond met goudmijn Blizzard en hun Warcraft-games) en leek jarenlang voort te gaan duren. Want hoe meer je verkoopt, des te meer geld je hebt en hoe meer geld je hebt, hoe meer marketing je kunt doen, des te meer je verkoopt, etc, etc. Het is het vaste stramien waarmee een succesvolle periode heel vaak begint. Maar toch gaat het nu alweer mis. En de oorzaak is, en dat is ook een standaard patroon: het teren op die roem. Activision brengt MW2 en straks 3, CoD7, Tony Hawk Ride en honderd verschillende Guitar- en DJ-Hero spin offs. De gamer vindt dat een jaar of twee leuk en gaat dan mopperen. Te weinig vernieuwing, veel hetzelfde etc.
De concurrentie, die vanuit een achterstand moet terugkomen, dient zichzelf echter opnieuw uit te vinden, aangezien ze het met hun oude games niet winnen van de koning. En die nieuwe, frisse IP's worden steeds aantrekkelijker voor de gamers. MW2 was vet, maar meer van hetzelfde, dus dan maar Battlefield Bad Company 2. Pro Evo was de man, maar stoffig geworden en hé dat FIFA, da's toch een aardig spelletje.
Je ziet Activision op dit moment duidelijk last hebben van de wet van de remmende voorsprong. Moeten ze nu gaan cashen met hun bekende namen of het geld stoppen in het ontwikkelen van nieuwe IP's, waarvan niemand weet of die gaan scoren? Als ik de baas van zo'n leidend bedrijf was, was ik vermoedelijk ook voor de eerste optie gegaan. Daar ligt toch meer zekerheid. Zie ook Ubisoft, dat nu vooral met sequels komt, terwijl ze ons ooit verrasten met originele content. En EA, EA was ooit die arrogante melkie-melkie uitgever. En kijk nu eens... oké, de sporttitels kennen we wel, maar die zijn sterk verbeterd. Daarnaast kwam men met veel nieuwe titels: Dante's Inferno, Brütal Legend, Left 4 Dead via Valve, Dead Space, Mirror's Edge, Rock Band. En straks dus de nieuwe shooter van Epic, Bulletstorm, en een nieuw project van de ontslagen topmannen van Infinity Ward.
Zie je de tendens? Een achterstand leert je vaak weer fris naar je werk te kijken, risico's te nemen, nieuwe dingen te verzinnen. Ik denk dan ook dat EA een goede kans heeft om over een jaar of twee weer de heerser in gamesland te worden. Kijk alleen maar naar hun extreme power straks op sport- en shootergebied met publishers als Dice, Valve, Epic en het duo West & Zampella achter zich. Om dan, na een aantal jaar weer ten onder te gaan aan sequeleritis, waarop Activision mogelijk weer met nieuwe IP's de troon terug pakt, enz. enz...



Moet Activision gaan cashen met hun bekende namen of geld steken in nieuwe IP's?

POWERSPY

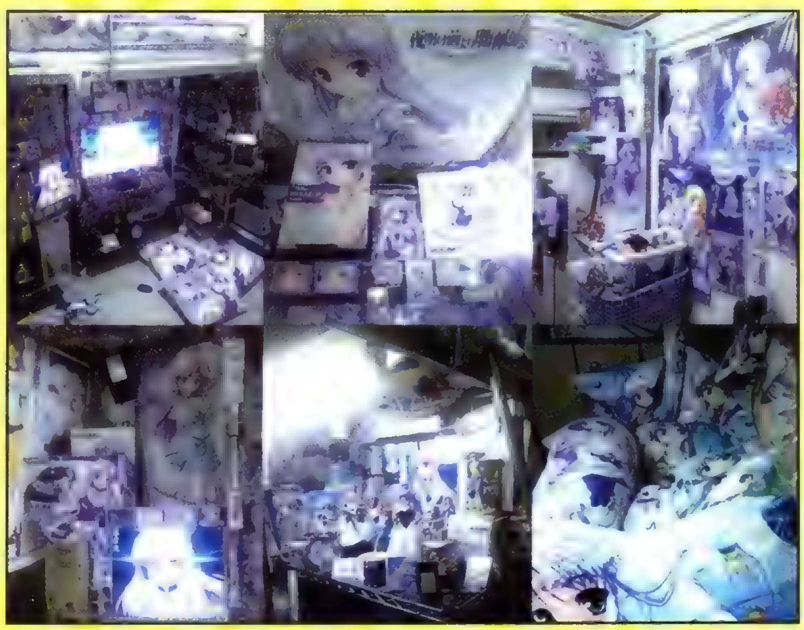
- Hoezo 'games duur'? Onlangs wist een man 31.600 dollar te verdienen met de online verkoop van een computerspel.
- Het betrof hier Air Raid voor de Atari 2600, een game waarvan maar dertien exemplaren uitgekomen zijn. En deze gast vond de dertiende versie toen hij zijn garage aan het opruimen was.
- Dit zal waarschijnlijk de eerste keer zijn dat zijn vrouw blij was met een computerspel.

POKÉMON GAAT ZWART-WIT

In de eeuwigdurende soap die Pokémon heet, is onlangs enige opschudding ontstaan.

Er zijn twee nieuwe titels onthuld die het startschot gaan geven voor de vijfde generatie van die wonderwezentjes: Black & White.
Tja, je moet toch wat als je alle kleuren van de regenboog - aangevuld met een karrenvracht kostbare metalen en mineralen - al hebt gehad om al die verschillende versies te betitelen.
Black & White... Oké, we kunnen er mee leven. Als ze de superieure versie die een jaar later verschijnt dan maar niet Grey gaan noemen. Want Pokémon Grey klinkt gewoon... een beetje gay.





THE SHIT HITS THE FAN

Je hebt gamers die gek zijn op een bepaalde game en je hebt gamers die GEK zijn op een bepaalde game. En in die laatste categorie valt een Japans meisje dat gek is van de anime-game Yoake Mae yori Ruriiro... althans dat vermoeden wij...

CRYSI

Wat doe je als speluitgever als New York de hoofdrol speelt in een van je grootste najaarsreleases? Dan organiseer je natuurlijk een super-de-luxe pressevent in datzelfde New York! Jan vloog naar The Big Apple en zag een stad op de rand van de afgrond.

De huidige crisis in de bankwereld en op Wallstreet is totaal niet meer aan de orde in Crysis 2. Niet zo vreemd aangezien het Financial District in New York nagenoeg met de grond gelijk is gemaakt. The Big Apple kreeg het niet eerder zo zwaar te verduren als in de nieuwste shooter van Crytek, de makers van Crysis en Far Cry.
De tropische eilandenpracht uit deel 1 is verruild voor de urban jungle van de grote stad. Cevat Yarli, CEO van Crytek: "New York is een fantastisch decor voor de bekende sandbox shooter gameplay van onze titels. Bovendien is de stad van onschatbare symbolische waarde. Een aanval op New York is bijna per definitie een aanval op de Westerse wereld."

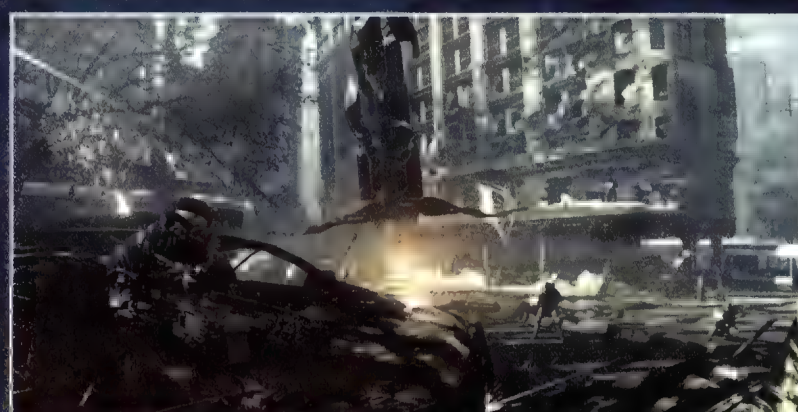
VERBLUFFEND

Cevat begrijpt dat New York al in heel veel games voorbij is gekomen, maar: "de manier waarop wij New York tot leven brengen, zwaar gehavend en grotendeels geruïneerd, is nog nooit eerder gedaan in een game. Dit is van een nieuwe orde".
Afgaande op hetgeen ik tijdens de exclusieve première heb gezien, maakt Crytek haar woorden grotendeels waar. Grafisch laat Crysis 2 in ieder geval een verbluffende indruk achter. De game is om te beginnen ongekend gedetailleerd en huisvest de nieuwste grafische technieken. Maar het zijn nog meer de rokende puinhopen, de beschadigde wolkenkrabbers en de (deels vernietigde) landmarks die imponeren. Stofwolken en vuildeeltjes dwarrelen door de omgeving, autowrakken liggen op hun kant en in de verte smeult een uitgebrande gevechtshelikopter nog na. De straten zijn grotendeels verlaten en de onheilspellende sfeer sijpelt van het beeldscherm. Het moge duidelijk zijn dat de aliens (uit deel 1) flink huis hebben gehouden.

> "EEN INTENSE EN OVERWELDIGENDE ERVARING"

Voor diegenen die vrezen weer een volledig nieuwe PC aan te moeten schaffen (deel 1 kende extreem hoge systeemeisen wilde je alle grafische toeters en bellen aangevinkt hebben). Crysis 2 komt ook naar PS3 en Xbox 360. Sterker, tijdens het event werd de Xbox 360 versie getoond en die stond in alles zijn mannetje.
Crysis 2 kan met gemak meekomen met de grafische krachtpatsers van dit moment en overklast deze zelfs op vele fronten. Daarnaast is er de schaal en, nogmaals, de indrukwekkende manier waarop New York in beeld komt.





Gisterenavond heb ik bij een verzekeringsmannetje een nieuw polispakket afgesloten. Liet ik 'm dit plaatje zien. "Is allemaal gedekt in ons Crysiswoonhuislevenopstalglasaansprakelijkheidssuperpluspakket", sprak hij overtuigd.

RADICAAL SAMENSPEL

Het zit Crytek niet lekker dat de multiplayer van Far Cry en Crysis nooit echt van de grond zijn gekomen. In plaats van het bijltje erbij neer te gooien, huisvest Crysis 2 echter opnieuw een zeer uitgebreide en volledig op zichzelf staande multiplayer. Deze wordt dan ook niet gedaan door het core team in Frankfurt maar door Free Radical in Nottingham, inmiddels omgedoopt tot Crytek UK.
Free Radical is vooral bekend van de TimeSplitters serie en Second Sight. Haar zwanenzang, Haze, viel echter zwaar tegen en luidde de neergang van de Engelse studio in. In 2009 kocht Crytek de noodlijdende club op.
Free Radical heeft als Crytek UK een tweede kans gekregen om zich opnieuw te bewijzen.

S 2

STADSWANDELING

Grappig toeval was, dat ik tijdens een stadswandeling de middag voor het pressevent de gebouwen die ik in de game zag instorten, in real-life heb gezien, zoals hier de New York Stock Exchange.



JAN WALST DOOR WALLSTREET

MACHTIGE MOTOR

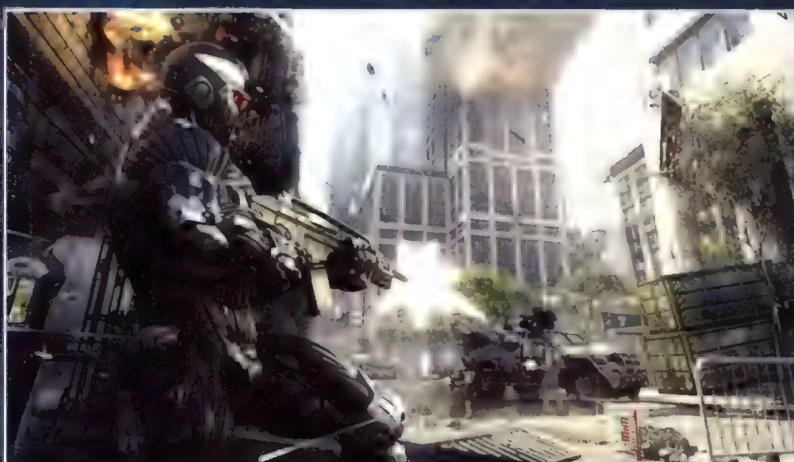
De motor achter Crysis 2 is de CRYENGINE 3. Deze engine is ongekend veelzijdig en gaat zelfs dik over de Unreal Engine 3 van Epic heen.
Als termen als realtime soft particle system, multi-core support, real-time dynamic global illumination, deferred lighting en colour grading je hoofdpijn geven, surf dan gewoon even naar http://mycryengine.com en klink het filmpje aan. Zien is geloven. Vergeet niet je opengesperde mond weer dicht te doen als je klaar bent.

NANO SUIT 2

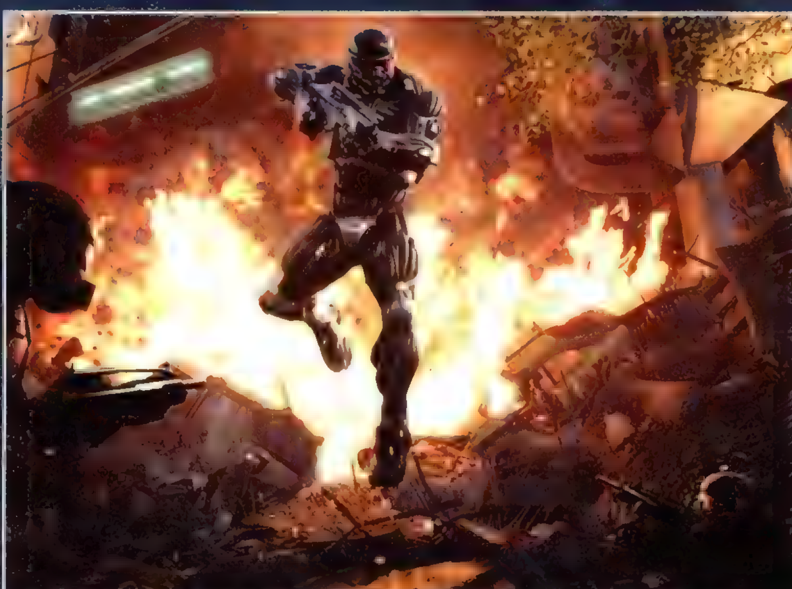
Het eerste level dat getoond werd, introduceerde de speciale getrainde soldaat in Nano Suit 2 tegenover een groep menselijke vijanden. Die '2' staat voor wat verfijningen die de makers hebben doorgevoerd, alsmede voor de nodige extra kracht.
In het originele Crysis kon je middels je speciale Nano Suit steeds schakelen tussen stealth, strength, armor en speed. Voor Crysis 2 is dit gestroomlijnd tot drie modes waarbij strength en speed samen zijn gebracht, stealth nu nog stealthier is en schakel je naar armor dan kun je serieus kogels wegkoppen.
Speltesten wezen uit dat de meeste gamers als jager/predator speelden of als tank/Rambo, vandaar dat Crytek zich daar nu nog meer op focust.
In de Strength mode kun je enorme jumps maken, recht vooruit, maar ook van boven naar beneden en andersom. Door een gehavend New York als setting te nemen, hebben de makers verticale gameplay toegevoegd waarbij de gevarieerde gelaagdheid van gebouwen allerlei tactische en uitdagende situaties oplevert.
Door te switchen tussen de drie modes, vormen de menselijke soldaten van de Private Military Company van Crynet Security een mooi opwarmertje. Het cloack effect is prachtig voor de stealth minnende speler waarbij deze keer je voetstappen 'zacht worden' en je nog meer opgaat in de omgeving. Het is heerlijk gemeen om op dergelijke wijze heel dicht bij vijanden te raken en opeens het vuur te openen. Of snel vanuit stealth naar strength te switchen, een soldaat van achteren te grijpen en keihard door een raam te smijten... waarna het spartelende lichaam en honderden glasscherven door de lucht vliegen.

HIJGEND EN KOTSEND

Crysis 2 is qua destructie geen Red Faction Guerrilla en ook geen Bad Company 2, maar je kunt absoluut heerlijk huishouden en flinke delen van de omgeving naar de filistijnen knallen. Tegelijkertijd kun je gebruik maken van cover, maar als de vijand met pulse canons of raketten op een betonen muur schiet, dan vliegen de brokken steen ook jou om de oren. Een extra feature aan Nano Suit 2 is de tactical view, waarmee je vijanden markeert en info krijgt over de wapens die ze dragen. Voorts beschikt je helm deze keer over een 60x optische zoom dus je kunt gigantisch ver kijken en de skyline van New York nauwgezet afspeuren.
Denk overigens niet dat je oppermachtig bent want ook Crynet Security beschikt over gadgets en wapens waar je u tegen zegt. Dat werd duidelijk bij een ander level waarin je overmeesterd bent door de soldaten en in een helikopter geduwd wordt. De helikopter stijgt op, je krijgt een prachtig uitzicht over de stad... ware het niet dat een enorme alien tentakel zich door het asfalt een weg naar boven boort en de helikopter naar beneden haalt.



Zo'n Nano pak is voor mij ook wel handig als ik te laat thuiskom van het stappen. Dat moet toch wel de klap van een deegroller op kunnen vangen...



Zo te zien speelt in deze stad ook een conflict over een vastgelopen cao-overleg in de schoonmaakbranche.

Wanneer je hijgend en kotsend van de klap weer opkrabbelt, verschijnen de aliens ten tonele. Ze ogen een stuk meer 'tech' dan de aliens uit deel 1 en beschikken over uitgekiende A.I. Ze maken gebruik van cover, springen snel en hoog van A naar B en leggen je met een ongekend krachtig arsenaal het vuur aan de schenen. De soldaten van Crynet Security lijken wel padvinders in vergelijking met de buitenaardse bruten. Je zult echt voortdurend moeten schakelen tussen stealth, armor en strength wil je deze jongens weerstand kunnen bieden.

OVERWELDIGEND

En terwijl mijn alter ego vecht voor zijn leven, zie ik op de achtergrond de rokende Federal Reserve Bank op Wall Street. Ook de New York Stock Exchange, zeg maar De Beurs, staat te wankelen op zijn grondvesten. Het gegeven dat dergelijke iconische gebouwen zeer gedetailleerd in het spel terug te vinden zijn, draagt absoluut bij aan de toch al intense en overweldigende ervaring.

VERWACHTING

Crysis 2 wordt absoluut een van dé shooters van dit najaar.

+ Grafisch zeer hoogstaand.
+ Nano Suit 2 en de verschillende speelstijlen.
+ New York zoals je de stad nog nooit gezien hebt.
+ Ook naar PS3 en Xbox 360.
− Vooralsnog minder groots opgezette, open gebieden dan bij deel 1.
− Gaat mijn PC het deze keer wel trekken?



JAN

CRYSIS 2
PC / PS3 / XBOX 360
CRYTEK / ELECTRONIC ARTS
DECEMBER 2010

ACTIVISION ÜBERTRIP

SPIDE
SHATTERED DIM

"Our Spider-Man games have sucked over the last five years", aldus Bobby Kotick, hoogste baas van Activision. De man heeft een punt maar of het nu echt handig is om je eigen franchise publiekelijk af te branden? Hoe dan ook, na Kotick's opmerking kon men met de nieuwe Spider-Man game natuurlijk niet op de oude voet doorgaan. Jan zag in San Diego dat Shattered Dimensions inderdaad uit een ander vaatje tapt.



In het Noir-gedeelte komen we ook een Belgisch treinlevel tegen.

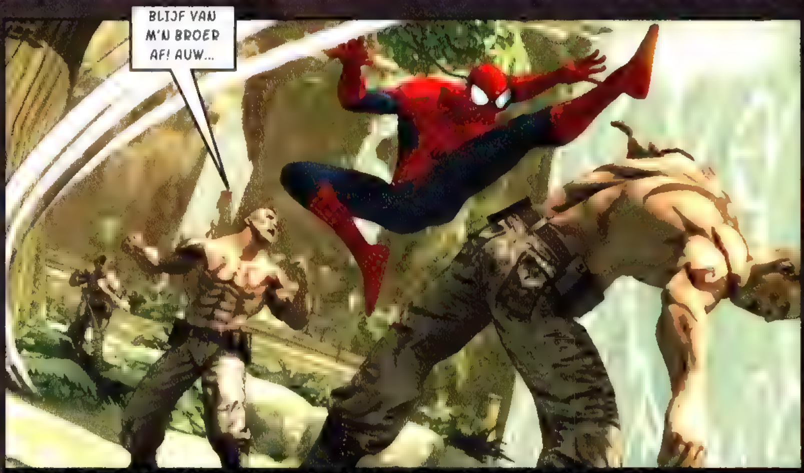
Natuurlijk schiet je nog steeds webdraden uit je polsen, sla je tientallen, zo niet honderden 'goons' in elkaar en webslinger je van A naar B in Spider-Man: Shattered Dimensions, maar toch gooit de nieuwe Spinnenman game het over een totaal andere boeg.
Om te beginnen is de gameplay zeer lineair. Zo is er afscheid genomen van het grote, open Manhattan. Volgens de Activision producer van dienst, wiens naam me even ontschoten is, waren spelers klaar met de bekende stad waar ze feitelijk de hele tijd boodschappenjongen moesten spelen voordat ze een keer met de coole vijanden uit het Spider-Man universum mochten knokken.
Het gevolg is dat de levels deze keer in het teken staan van diverse bosses, en je kunt aan de look en de feel van de werelden al zien om welke bosses het gaat. Dat je nog steeds eerst tegen een legertje onderknuppels moet vechten, is logisch maar je hoeft in ieder geval niet meer constant achter tasjesdieven en bankovervallers aan.

VIER VERSCHILLENDE SPIDEY'S

Persoonlijk vond ik het wallcrawlen tegen torenhoge wolkenkrabbers en het webslingeren door Manhattan nu juist de aantrekkelijkste onderdelen van de Spider-Man games, maar hé, wie weet is het inderdaad wel tijd voor een frisse wind, zoals flapuit Kotick stelt.
De opzet van Shattered Dimensions is in ieder geval meteen een prikkelende. Een mysterieus tablet genaamd The Tablet of Order and Chaos, is kapot gevallen in vier stukken met als gevolg dat Spider-Man in vier verschillende dimensies belandt met vier verschillende alter ego's. De vier verschillende soorten spinnenmannen zijn allemaal gelinked naar vier bestaande Spider-Man werelden.
Zoals je misschien wel weet, heeft Marvel door de jaren heen tientallen spin-off series bedacht, en in Shattered Dimensions maken we kennis met een aantal daarvan. Tijdens de presentatie kreeg ik twee van de vier Spider-Man werelden te zien. De eerste was de het universum van The Amazing Spider-Man, de klassieke Spider-Man variant waar ook de meeste comics van zijn uitgebracht. Het Amazing universum is fel gekleurd en komt in een comic, cel shaded stijltje tot leven.
Hier bestaat de gameplay uit snelle actie, met een acrobatische Spidey die met zijn webdraden vijanden op allerhande wijze klop geeft. Zo zag ik Amazing Spider-Man in een jungle level waardoor de kenner direct weet dat deze spelwereld gelinked is aan opperschurk Kraven. Voordat Spidey echter tegenover de iconische jager komt te staan, geef je hordes henchmen klop door je webdraden te veranderen in twee webhamers, schiet je een wervelwind van webdraad richting vijanden, slinger je naar baddies en schop je ze hard in hun gezicht of vang je een boefje in een web dat je als een kogelslingeraar gebruikt om anderen mee omver te rammen.
Het zag er allemaal leuk uit maar ik werd eigenlijk geen moment van mijn stoel geblazen. De jungle oogde zelfs wat inspiratieloos en mijn gedachten dwaalden af naar het machtige Manhattan van weleer.

> **"HET IS GOED TE ZIEN DAT DE MAKERS IETS ANDERS PROBEREN."**





Dat zie je wel vaker bij tweelingen, heeft de een pijn, krijgt de ander het ook...

R-MAN
ENSIONS

JAN ZIET ZE SLINGEREN

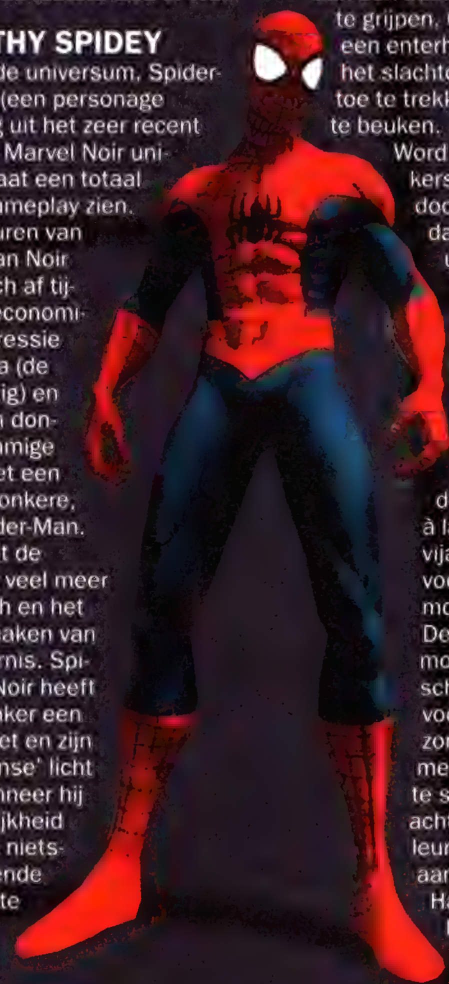


KRAVEN VAN DICHTBIJ

Na vele robbertjes knokken en platformonderdelen, verschijnt Kraven ten tonele en is het tijd voor een bossfight die plaatsvindt in een arena vol houten spiesen die af en toe uit de grond omhoog schieten. Tijdens het gevecht met Kraven dien je je complete arsenaal aan webdraad moves in te zetten. Tegelijkertijd wil je niet als saté eindigen door die op en neer bewegende spiesen dus is het zaak voor de superheld zich voortdurend te blijven verplaatsen.

Aardig: tijdens het gevecht verschijnt het gezicht van Kraven af en toe heel close in beeld terwijl aan de randen van het scherm de knuisten van Spider-Man zichtbaar zijn. Op dit soort interactieve gescripte momenten kun je de slechterik even flink op zijn smoelwerk rammen, een beetje zoals Kratos in de laatste God of War.

STEALTHY SPIDEY



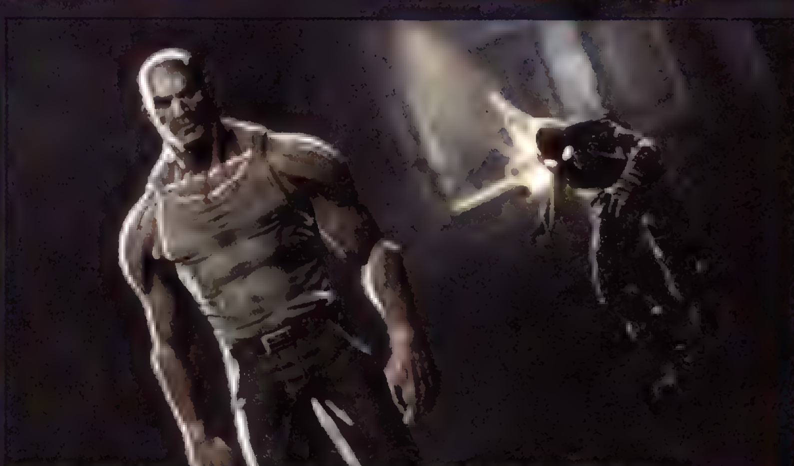
Het tweede universum, Spider-Man Noir (een personage afkomstig uit het zeer recent bedachte Marvel Noir universum) laat een totaal andere gameplay zien. De avonturen van Spider-Man Noir spelen zich af tijdens de economische depressie in Amerika (de jaren dertig) en tonen een donkere, grimmige wereld met een even zo donkere, gritty Spider-Man. Hier draait de gameplay veel meer om stealth en het gebruik maken van de duisternis. Spider-Man Noir heeft in het donker een wit silhouet en zijn 'spidersense' licht fel op wanneer hij de mogelijkheid heeft een nietsvermoedende vijand uit te schakelen. Dit doe je nu niet met open vizier maar bijvoorbeeld door ondersteboven hangend aan een balk, een vijand bij zijn nek te grijpen. Of een webdraad als een enterhaak te gebruiken en het slachtoffer in kwestie naar je toe te trekken en hem knock-out te beuken.

Word je gespot door bewakers of verraad je jezelf door in het licht te komen, dan zul je minder goed uit de voeten kunnen dan je Amazing tegenpool uit het eerste universum. Die heeft namelijk geen enkele moeite om grote groepen baddies aan te pakken, terwijl Spider-Man Noir vanuit de duisternis, een beetje à la Splinter Cell, zijn vijanden slechts een voor een, zo geruisloos mogelijk, uitschakelt.

De Noir wereld oogde erg mooi waarbij het licht- en schaduwspel al direct voor een andere sfeer zorgde. Hier was Hammerhead uiteindelijk de uit te schakelen boss die van achter een enorme mitrailleur op alles en iedereen aan het knallen was. Hoe Hammerhead uiteindelijk het loodje legt, vertel ik je graag een andere keer...



Zo te zien, is het in ieder geval geen spin met het kruis op z'n rug.



Zo stealthy sluipend doet het een beetje denken aan Spinter Cell. Een spin-off...

DIE ANDERE TWEE?

Er zijn nu dus twee werelden bekendgemaakt, maar wat zullen de andere twee worden? Activision houdt de kaken stijf op elkaar maar dat weerhoudt me er niet van er naar te raden. Zo verwacht ik bijvoorbeeld niet dat de makers voor het **Ultimate Spider-Man** universum zullen kiezen, aangezien dat te veel lijkt op de Amazing verhalen. Ik gok eerder op **Spider-Man 2099** (een futuristische 're-imagination' van Spider-Man), **Spider-Man: Reign** (over een oudere Spider-Man die zijn superheldenbestaan heeft afgezworen maar noodgedwongen zijn oude baan weer oppakt) of de freaky **Exiles** verhaallijnen. To be continued...



VERWACHTING

Het is goed te zien dat de makers iets anders proberen, al zag het Noir universum er wel een stuk interessanter uit dan de toch wat belegen Amazing Spider-Man levels. Als de andere twee werelden net zo verschillend worden en opnieuw andere gameplay gaan opleveren, dan hebben de Spidey/comic/Marvel fans serieus een titel om heel hard naar uit te kijken.

- \+ Vier verschillende grafische stijlen, vier verschillende speelstijlen.
- \+ Stoet aan memorabele bosses.
- − Knokken met gewone vijanden oogde wat generiek.
- − Ik mis (het grootse van) Manhattan.



JAN

SPIDER-MAN:
SHATTERED DIMENSIONS
PS3 / XBOX 360 / Wii
BEENOX STUDIOS / ACTIVISION
HERFST 2010



F.E.A.R. 3

Nu F.3.A.R. weer gewoon F.E.A.R. 3 heet, checkt Jan wat het griezelige meisje Alma deze keer voor bloederige streken in petto heeft. Wat?! Beschuit met muisjes?

JAN GAAT OP KRAAMVISITE



Aan de lucht te zien, wordt er vandaag weer niet gevlogen. Hoewel minister Eurlings natuurlijk heel stoer zal zeggen dat zo'n vliegverbod overdreven is en dat hij gaat regelen dat het wèl kan... terwijl die drol ooit zelf de regels voor vliegverboden heeft ondertekend.

De eerste F.E.A.R. was een fantastische shooter die snoeiharde, stijlvolle slow motion shootouts briljant wist te koppelen aan angstaanjagende horror.
F.E.A.R. 2 borduurde daar op voort maar met name het leveldesign was een tikje inspiratieloos, en waar het originele F.E.A.R. nog een grafische benchmark voor die tijd was, hobbelde deel 2 achter de toenmalige grafische toppers aan.
Deel drie heeft ontwikkelaar Monolith grotendeels in handen gegeven van Day 1 Studios (Monolith zelf is druk bezig met een supergeheim project) dat al eerder de overzettingen van de PC versie van F.E.A.R. naar Xbox 360 en PS3 verzorgde, en verantwoordelijk was voor games als MechAssault, MechAssault 2 en Fracture.

GEBROEDERLIJK?

Het einde van deel 2 luidde de gebeurtenissen van deel 3 al in. Hoofdpersoon Michael Becket werd min of meer verkracht door de duivelse Alma die vervolgens zwanger raakte. In F.E.A.R. 3 staat Alma op het punt van bevallen, en dat er geen lief, roze baby'tje ter wereld zal komen, staat wel vast.
Als speler kruip je in de huid van Point Man, de mysterieuze hoofdrolspeler uit het originele F.E.A.R. en dien je er alles aan te doen om Alma te stoppen. Maar je kunt tevens spelen als de kwade entiteit Paxton Fettel.

"DAT ER GEEN LIEF, ROZE BABY'TJE TER WERELD ZAL KOMEN, STAAT WEL VAST."

De makers noemen dit 'divergent co-op'. Spelen met Point Man vertaalt zich meer in rechttoe, rechtaan shooteractie gelardeerd met slow motion krachten, terwijl je als Fettel over bovennatuurlijke eigenschappen beschikt, zoals het 'overnemen' van vijanden waardoor je ze met hun eigen wapens kunt uitschakelen.
Als je voor het ene personage kiest, zal de computergestuurde A.I. de ander overnemen. De crux zit hem in het feit dat je spelend als Fettel er voor kunt kiezen Point Man (jullie zijn broers, weet je nog?) te helpen of gewoon je eigen gang te gaan.
Op papier klinkt dit leuk, alleen vraag ik me af of spelers hier echt op zitten te wachten. Fettel was toch een überslechterik en vrijwel onkwetsbaar. Nu kun je hem spelen en ben je ineens wel kwetsbaar voor kogels? Ik weet het niet.
Maar goed, spelers die niet zitten te wachten op de 'divergent co-op' aanpak kunnen de game gewoon in hun eentje spelen als Point Man. Dan zal Fettel alleen verschijnen in cutscenes.

PUNTEN PAKKEN

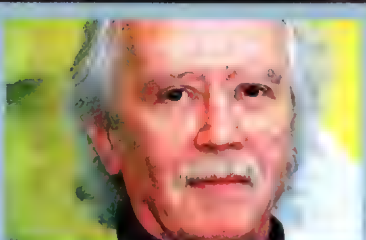
De makers beloven een 360 coversysteem aangezien je veelal van meerdere kanten wordt aangevallen. En in navolging van de A.I. Director uit Left 4 Dead, kent ook F.E.A.R. 3 een soortgelijk systeem. Hierdoor wordt het herspelen van levels prikkelend aangezien vijanden niet, getriggered, op vaste plekken verschijnen, maar steeds weer ergens anders opduiken. Het ingame scoringsysteem, waarbij je punten krijgt door het level zo goed en stijlvol mogelijk door te komen, moet je gaan verleiden levels meerdere malen te spelen. ✪



Zal je net hebben dat de treinschoonmakers weer aan het staken zijn...



Dit gebeurt heel soms als je heet nieuws aan het lezen bent en je brandt van nieuwsgierigheid.



HORRORLEGENDE

De makers van F.E.A.R. 3 hebben de hulp ingeroepen van niemand minder dan legende John Carpenter, regisseur, producer en filmscriptschrijver van onder andere klassiekers als The Thing, Halloween, The Fog, Christine en Prince of Darkness. Carpenter is ingehuurd als consultant om de cutscenes van F.E.A.R. 3 meer autoriteit te geven. Steve Niles, bekend van 30 Days Of Night, is verantwoordelijk voor het verhaal achter het derde deel.

VERWACHTING

Het kan nog alle kanten op met F.E.A.R. 3 maar ik moet nog zien of alle beloften op papier uiteindelijk in de praktijk wel zo goed uitpakken. Met de shooteractie zit het zeker snor, nu maar hopen dat Day 1 Studios ook qua horror z'n mannetje zal staan.

+ Combinatie knallen en helse horror.
+ Singleplayer, co-op en multiplayer.
+ Potentieel hoge replaywaarde.
- Nog weinig horror gezien.
- Spelen als Paxton Fettel?
- F.E.A.R. (2) engine wordt een tikje oud.



JAN

F.E.A.R. 3
PC / PS3 / XBOX 360
DAY 1 STUDIOS I.S.M. MONOLITH / WARNER BROS. INTERACTIVE
HERFST 2010

ACTIVISION ÜBERTRIP

STAR[WARS:] THE FORCE U[NLEASHED II]

Jan geeft het grif toe: van een Star Wars game waarin je als speler een lightsaber mag hanteren, begint zijn hartje direct sneller te kloppen. Laat staan als je met een dubbele lightsaber mag zwaaien! Onze Jan woonde dan ook gloeiend van opwinding de wereldwijde première van Star Wars: The Force Unleashed II in San Francisco bij…

De discussie dat vroeger alles beter was, wordt nergens zo hartstochtelijk gevoerd als tussen Star Wars fanaten en degenen die zich inmiddels hebben afgekeerd van het wereldberoemde sciencefiction universum. Terwijl er enerzijds nog altijd miljoenen mensen zijn (zowel verstokte fans als nieuwkomers) die genieten van de oude en de nieuwe Star Wars franchises, zijn er minstens zoveel mensen die vinden dat George Lucas jaren geleden al zijn touch is kwijtgeraakt, en dat de Star Wars licentie niets meer is dan een uitgewoond vehikel dat enkel dient als schaamteloze geldklopperij.
Voor de galspugende afvalligen is Star Wars verworden tot een publieksvriendelijk pakketje schroot met een dun laagje chroom, is de licentie 'verkracht' en is de driedubbele onderkin van George Lucas een metafoor voor de verrijking over de ruggen van loyale Star Wars fans.

> "DE ACTIE OOGDE NIET MINDER DAN SPECTACULAIR."

ZEVEN MILJOEN

Er valt veel te zeggen voor het ongenoegen van de cynici en criticasters, maar je moet wel stekenblind zijn om niet te willen erkennen dat bruut huishouden met een lightsaber en het force pushen van legers Storm Troopers uitermate plezierig kan zijn. Ik schrijf bewust 'kan' want er zijn meer dan genoeg voorbeelden te vinden van Star Wars games die de laatste jaren het niveau van de middelmaat niet zijn ontstegen. The Force Unleashed, uitgebracht in september 2008, bezorgde mij echter welbegelijk een trip van jewelste. Oké, de game was niet zo goed als Jedi Knight II: Jedi Outcast, maar toch zeer zeker een spel dat in de schaduw kon staan van die klassieker. Met brute lightsaber actie, force powers en een kleurrijke cast wist The Force Unleashed heel wat fans te verleiden. De game ging meer dan zeven miljoen (!) keer over de toonbank en was de snelst verkopende Star Wars game aller tijden.

TWEE SABERS

Dat vraag of er een vervolg zou komen was dus een retorische, en dit najaar mag je dan ook opnieuw je lightsaber oppakken, of beter gezegd twee!
Jawel, je leest het goed. Starkiller, of wat er van hem over is gebleven, hanteert deze keer dubbele lightsabers en dat oogt niets minder dan subliem. Tikje jammer: als je per se met één lightsaber had willen

MULTIPLATFORM

The Force Unleashed II verschijnt op bijna alle denkbare platformen. Naast de leading PS3 en Xbox 360, zullen ook de Wii, PSP en DS versie niet ontbreken. Of de game opnieuw naar de PC komt, is op dit moment echter nog onduidelijk.



Hij heeft hier z'n hele leven op getraind. Zelfs z'n moeder zei al: 'altijd je troopers opruimen'!

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

Het totale imperium van George Lucas komt samen in Lucasfilm dat bestaat uit de divisies Skywalker Sound, LucasArts, Lucas Licensing, Lucas Online, Lucasfilm Animation en Industrial Light & Magic. De verschillende disciplines zijn gelokaliseerd rond de befaamde Skywalker Ranch in San Rafael en de Lucasfilm campus in San Francisco (zie screen).
Tot twee keer toe mocht ik al eens op de ranch vertoeven, deze keer bleven we echter aan de San Francisco kant van de Golden Gate brug. LucasArts is gehuisvest in hetzelfde gebouw als Industrial Light & Magic en een rondleiding op die afdeling verveelt nooit. Als filmfan blijft het bekijken van verschillende 'props' en rekwisieten tijdloos vermaak bieden. Veel filmmonsters en fantasielocaties worden namelijk nog altijd eerst 'ouderwets' met de hand gemaakt om daarna hun digitale vorm te krijgen.



WARS UNLEASHED II




In een vorig leven had ie lang blond haar en verdiende z'n geld als illusionist.

slashen dan kan dat simpelweg niet. Je hakt, doorboort en werpt verplicht met twee sabers in je knuisten, of je dat nu leuk vindt of niet.
Ik vond het in ieder geval erg leuk. Zo gooi je bijvoorbeeld één lightsaber volgens de bekende boemerang werptechniek richting een groepje vijanden dat ergens nietsvermoedend op een afstand staat, terwijl je met je andere lightsaber een Storm Trooper vlak naast je doormidden hakt.
Natuurlijk biedt het hanteren van een dubbele lightsaber ook allerlei mogelijkheden om grote groepen ineens te bestormen. Zo kun je als een wervelwind losgaan, terwijl je twee zwaarden horizontaal uitsteekt om je op die manier van zoveel mogelijk vijanden tegelijkertijd te ontdoen.

ZELFDE STARKILLER?

Starkiller hoeft overigens niet opnieuw al zijn moves en force powers langzaam op te bouwen. Je beschikt namelijk al over de nodige krachten en moves bij aanvang van de game. Toch is Starkiller er heel slecht aan toe wanneer het spel begint, maar, zo kun je je afvragen: is Starkiller eigenlijk wel dezelfde Starkiller als in de vorige game? Het originele The Force Unleashed kende twee einden. Of je trachtte, nadat je Vader aanvalt en vermoordt, de Emperor te doden. Dit mislukt en hij verplettert je bruut (evenals Generaal Kota en zijn bondgenoten). Vervolgens wordt Starkiller omgeturnd tot een Sith Stalker, een persoonlijk huurmoordenaar van de Emperor. De DLC die na de release volgde, haakt hier op in.
Bij het algemeen geaccepteerde 'canon' einde, val je de Emperor aan en versla je hem, maar Kota voorkomt dat je vol haat Palpatine vermoordt. Het gevolg is dat Starkiller alsnog sterft door een laatste aanval van de Emperor, maar Kota en de senatoren weten te ontvluchten.
Het is dit laatste einde waarop The Force Unleashed II voortborduurt.







De game begint met Starkiller in een cel alwaar Darth Vader hem minachtend toespreekt. Vader stelt dat je een clone bent en dat de echte Starkiller vernietigd is. Hoewel bijna tot waanzin gedreven, probeert Starkiller zich te herpakken. Tijdens een training met een »

MULTI FORCE?

Tijdens de interviewsessies werd er door de pers meerdere keren gevraagd naar de mogelijkheid van multiplayer in The Force Unleashed II. De voor de hand liggende glimlachjes van het team, de zenuwachtig wegkijkende PR dames en het 'no comment' van de creative director spraken boekdelen, dus ga er maar vanuit dat die er gewoon in zal zitten.



Mind Trick en Force Fury zijn natuurlijk handige force powers, maar ik zou toch kiezen voor de Teenage Obey Force, zodat die pubers thuis een keer doen wat ik zeg!



Raadseltje: welke wereld wordt bevolkt door gelukkige zwervers?
Cato Neimoidia. Daar slaapt iedereen onder de brug met z'n hoofd in de wolken.



» droid verschijnt een hologram van Juno Eclipse, je love interest uit deel 1. Overmand door emoties wordt de zoektocht naar Juno de enige missie van Starkiller.
Uiteindelijk ontsnapt Starkiller met niets minder dan de TIE Fighter van Darth Vader en gaat hij op zoek naar General Kota, de enige link die er nog is met Juno. Hij moet en zal haar vinden, als is het 't laatste wat hij doet.

GOD OF (STAR) WAR

De reis van Starkiller wordt een lange en voert je onder andere langs de waterplaneet Kamino, Cato Neimoidia (ook wel bekend als "The Bridge World") en de Dark Side Cave, waar Luke Skywalker ooit getraind werd door Yoda.
Drie locaties die al direct tot de verbeelding spreken. En ook al werd de Dark Side Cave niet getoond, executive producer Haden Blackman verklapte al wel dat Starkiller (of diens kloon?) in de mysterieuze grot danig op de proef gesteld gaat worden.
Kamino en Cato Neimoida werden wel getoond, al moet ik er bij zeggen dat de build op het event zeer, zeer ruw was. Het waren in het bijzonder de animaties en de combat die al 'full in place' waren en zogezegd leverde het knokken met twee lightsabers heel wat spectaculaire momenten op. Vooral op Cato Neimoidia, met zijn enorme bruggen, platformen en plateaus, smijt je heel wat vijanden met Force Push de afgrond in.
Een waanzinnige nieuwe move gaat als volgt: Starkiller maakt een jump, steekt zijn twee lightsabers naar beneden en boort zichzelf als een menselijke schroef richting de tegenpartij.
Met je rechter lightsaber een Stormtrooper de lucht in slaan, en terwijl je er achteraan springt nog effe uithalen met je linker, oogt eveneens subliem.
De stoot aan combo's overrompelde alles en iedereen, en de ene is dan ook nog cooler dan de ander. Het heeft er alle schijn van dat de ontwikkelaar qua snelheid en executie van deze move goed naar God of War heeft gekeken. Ook een ander onderdeel bracht het veelgeprezen GOW III bij mij in herinnering. Tijdens een ontsnapping laat Starkiller zich in een enorme schacht naar beneden storten, daarbij onderweg stalen balken en obstakels ontwijkend...



MEER AFWISSELING

The Force Unleashed was de eerste game van LucasArts die de nieuwe technieken Euphoria en Digital Molecule Matter (DMM) bevatte. Daarnaast werd zwaar gebruik gemaakt van lichaamszwaartekracht via Havok. Het gevolg was dat je bijvoorbeeld Stormtroopers, die realistisch met hun armen en benen zwabberden en beschikten over een A.I. die zich in real-time aanpaste, door glazen ruiten en tegen bomen kon smijten. De Euphoria en de Havok werkten prima in de game, de DMM had van mij nog wel wat dikker aangezet mogen worden. Meer dan het ombuigen van stalen deuren, het breken van glas en het versplinteren van hout - afhankelijk van de kracht en de hoek waarmee je de Force hanteerde - heb ik in de vorige game niet ervaren.
Voor The Force Unleashed II beloven de makers dat DMM veel prominenter in beeld komt. Het gebruiken van de omgeving als spektakelshow en wapen om je vijanden mee te straffen, blijft gehandhaafd, maar het manipuleren en beschadigen van de omgevingen zal nu ook terugkeren in de puzzels.
Sowieso was de balans niet goed, vindt het ontwikkelteam (dat overigens hetzelfde is als bij de originele titel). The Force Unleashed was eigenlijk alleen maar knokken, knokken, knokken, knokken en af en toe een verdwaalde puzzel. Deel 2 zal

TRILOGIE UNLEASHED

Het is niet bevestigd, noch werd er naar gehint maar mijn 'intuïtie' zegt dat The Force Unleashed een trilogie zal worden.
Deel 2 zal, zoals gezegd, voor een groot deel in het teken staan van de zoektocht naar Juno Eclipse, waarbij de hoofdrolspeler voortdurend twijfelt over zijn eigen ik. Iedereen die hem op zijn zoektocht naar zijn geliefde in de weg staat, zal een confrontatie met klievende lichtzwaarden niet kunnen ontlopen. Het zou me niets verbazen als in het begin van deel 3 Juno alsnog gedood wordt door Darth Vader, waarna de hel losbreekt en de derde game volledig in het teken zal staan van allesvernietigende wraak.
Nogmaals, dit is pure speculatie, maar dat er een derde deel komt, lijkt mij een een-tweetje.





Op de waterplaneet Kamino regent het altijd; de gevangenissen zitten er dan ook vol met mensen die pijpenstelen.

meer afwisseling in tempo kennen, alsook de nodige breinbrekers en platformonderdelen.

FURIEUS

Schokkende nieuwe Force Powers zal TFU II niet kennen, wel verfijning en uitbreiding van bestaande.
Zo is een van mijn persoonlijke favorieten, Force Grip, nu toepasbaar op groepen, en kun je dus meerdere Stormtroopers tegelijkertijd van afstand 'vastgrijpen', omhoog tillen, heen en weer schudden en wegsmijten. Even doeltreffend als hilarisch. Mind Trick is wel een nieuwe Power waarmee je vijanden zo kunt bespelen dat ze hun eigen kamp aanvallen. Push, Throw en Lightning zijn natuurlijk ook weer van de partij, alsmede een sloot aan übercoole lightsaber moves die je in combinatie met je Force Powers kan hanteren.
Nieuw is verder Force Fury; een tijdelijke staat van onoverwinnelijkheid waarbij je bestaande Force Powers, alsook je lightsaber attacks, vele malen sterker zijn. Force Fury zal vooral van pas komen in confrontaties met levelbosses die nog spectaculairder en groter moeten gaan worden.
De balans in de eindbaasgevechten in deel 1 was volledig zoek. Versloeg je in de ene missie een levelboss met twee vingers in je neus, in een missie daarna was je vrijwel kansloos. LucasArts belooft beterschap op dit gebied. Ook de Quick Time Events tijdens de levelbaasgevechten zullen waarschijnlijk niet terugkeren. Prima, want daar ben ik nu sowieso wel een beetje klaar mee.
In San Francisco kreeg ik een levelbossfight te zien en die was ook meteen totaal beeldvullend. Op zoek naar General Kota struin je langs schimmige kroegen en casino's om uiteindelijk te belanden bij een enorme arena waar Blood Games worden georganiseerd. Hier neem je het op tegen een gigantische Rancor die ongeveer tien keer groter is dan de Rancors uit The Force Unleashed. Het beest bevindt zich in een put en zwaait met enorme poten waaraan gewichten zo groot als scheepscontainers hangen. Qua schaal is het verschil tussen Starkiller en het beest enorm. Zijn het niet de enorme klauwen en gewichten die je alter ego door het beeld laten vliegen, dan word je wel bedolven onder de brokstukken die het rondzwaaien van het monster veroorzaken.

GISSEN

Hoe het gevecht met de enorme Rancor afloopt, laten Blackman en zijn team uiteraard niet zien, maar je snapt wel dat je het beest uiteindelijk zal verslaan (anders gaat het spel niet verder, duh!).
Na het gevecht zul je - spoiler alert, spoiler alert - weer herenigd worden met General Kota. Het is dan ook duidelijk dat Kota opnieuw een belangrijke rol zal spelen in de game. Hij fungeert feitelijk als een Meester die Starkiller op het rechte pad tracht te houden. Terwijl Vader je in het begin spottend afschildert als 'failed clone', verwijst Kota deze theorie naar het rijk der fabelen. 'You cannot clone a Jedi!' is zijn verweer, en zo word je als Starkiller voortdurend tussen de Light- en de Dark Side geslingerd. Wie spreekt er de waarheid, wie heeft er gelijk? Deze twijfel over wie of wat je nu precies bent, vormt de rode draad van de game en kan een interessant verhaal opleveren. Aan de andere kant is het ook wel een beetje makkelijk want middels het clone principe kun je iedereen wel weer tot leven wekken. Maar als de makers het goed uitwerken, blijven we tot aan het einde toe gissen.

VRAGEN

De eerste kennismaking met The Force Unleashed II heeft me niet weggeblazen maar wel warm gemaakt voor het tweede beladen hoofdstuk van Starkiller. De ruwe build en het wat gehaaste karakter van de presentatie maakte dat ik met veel vragen achterbleef, maar de actie oogde niet minder dan spectaculair.
Wanneer de makers het goede van deel 1 behouden en aanvullen met meer diverse gameplay, memorabele personages en prikkelende locaties - en dat ziet er wel naar uit - meld ik me aankomende herfst weer vol overgave bij The Rebellion.

SAMUEL WITWER

Acteur Samuel Witwer neemt opnieuw de rol van Starkiller op zich en hopelijk laat ie zich van een flink getergde kant zien. Hij stond zijn mannetje in deel 1 maar het mag nog allemaal wel wat zwaarder aangezet worden in TFU II als het aan mij ligt. Witwer is overigens geen onbekende in tv- en filmland; hij speelde in Dexter, Smallville en Battlestar Galactica, alsook in de films The Mist en het aankomende The Return of Joe Rich. Zijn Starkiller rol is niet onopgemerkt gebleven want volgens de geruchten komt er een nieuwe Star Wars Live Action televisieserie, vergelijkbaar met The Young Indiana Jones, waarin hij opnieuw het personage uit The Force Unleashed zal spelen.



Hij kan die sabers ook heel lang uitschuiven en er dan op lopen zonder dat iemand 'm ziet; het zogenaamde stealthlopen.

VERWACHTING

Ik heb genoten van het originele Force Unleashed en ik ga dat zeer waarschijnlijk weer doen als ik het tweede deel in mijn console schuif. De versie die ik bij LucasArts te zien kreeg was erg ruw, maar de lightsaber actie spatte reeds van het scherm. Hopelijk krijgen de A.I., de balans en het leveldesign uiteindelijk dezelfde hoogwaardige afwerking.

- ⊕ Dubbele lightsabers.
- ⊕ Intrigerend verhaal.
- ⊕ Duistere sfeer.
- ⊕ Betere balans (op papier).
- ⊖ Zeer ruwe versie getoond.
- ⊖ Nagenoeg geen nieuwe Force Powers.



JAN

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
[illegible]
LUCASARTS / ACTIVISION
NAJAAR 2010

CASTLEV
LORDS OF SHADOW

Wanneer je als ontwikkelaar niemand minder dan Hideo Kojima zo weet te imponeren dat hij je onder zijn vleugels neemt, dan heb je natuurlijk ook Jeroen z'n aandacht getrokken. Onze Hideo fanboy van het eerste uur was dan ook reuze benieuwd hoever die gasten van Mercurysteam inmiddels gevorderd zijn met hun Castlevania game.

Op de GamesCom 2008 toonde Kojima Productions voor het eerst een aantal games aan het publiek. Naast Metal Gear Rising en Metal Gear Solid: Peace Walker deed men destijds nogal geheimzinnig over een derde game: Lords of Shadow.



Wij dachten aanvankelijk aan een Metal Gear spin off maar het bleek om een nieuwe Castlevania game te gaan, alleen niet van de hand van Koji Igarashi, de producer van de 2D Castlevania series, maar van het relatief onbekende Mercurysteam, de makers van Clive Barker's Jericho.

PITCH

"We hebben teams uit Japan, de US en dus ook Mercurysteam gevraagd techdemo's te maken voor een nieuwe Castlevania game", vertelt David Cox, producer bij Konami. "Op de GamesCom communiceerden we nog niet de naam Castlevania omdat enkele belangrijke mensen binnen Konami nog overtuigd dienden te worden. Mercurysteam kwam echter met zo'n briljante demo, dat we goedkeuring kregen om een prototype te maken die we vervolgens aan het management moesten tonen. Hideo Kojima was een van de aanwezigen daar, en zijn enthousiasme was de bezegeling."

Dat Hideo Kojima zijn goedkeuring gaf aan het project betekent natuurlijk nog niet meteen dat de Mercurysteam meteen een vrijbrief kreeg. Kojima Productions houdt nog de nodige touwtjes in handen. "Hideo Kojima brengt de nodige ervaring aan boord en zijn input is onmisbaar. Samenwerken met hem is een unieke kans voor iedereen die betrokken is bij het project", bevestigt Cox.

LOS VAN DE SERIE

Kojima Productions bewaakt de kwaliteit van de game als het gaat om de looks en feel, maar hoe zit het met het 'Castlevania gevoel'? We weten dan wel dat de game om Gabriel Belmont draait maar het spel schijnt weinig meer te maken te hebben met de voorgaande Castlevania avonturen.

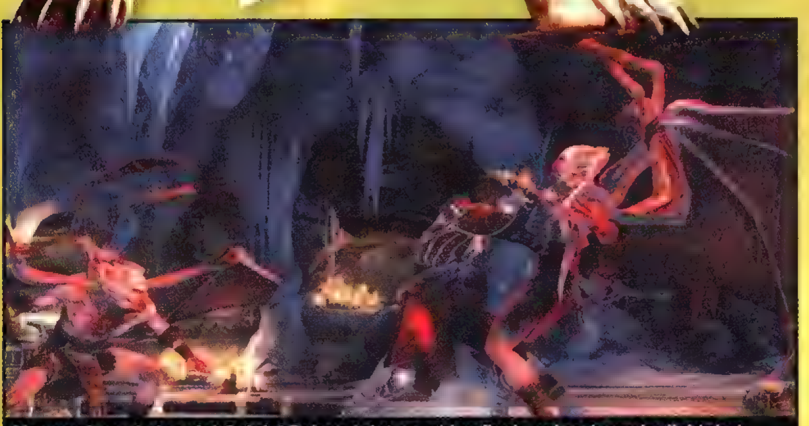
Cox: "Lords of Shadow staat inderdaad los van alle vorige games in de serie. Het is een compleet nieuwe manier om de mythologie van Castlevania te beleven. Toch zullen fans van de serie bekende dingen zien. Er zullen heel wat hommages de revue passeren, in de vorm van remixes van klassieke Castlevania deuntjes en enkele bekende vijanden."

MANTRA

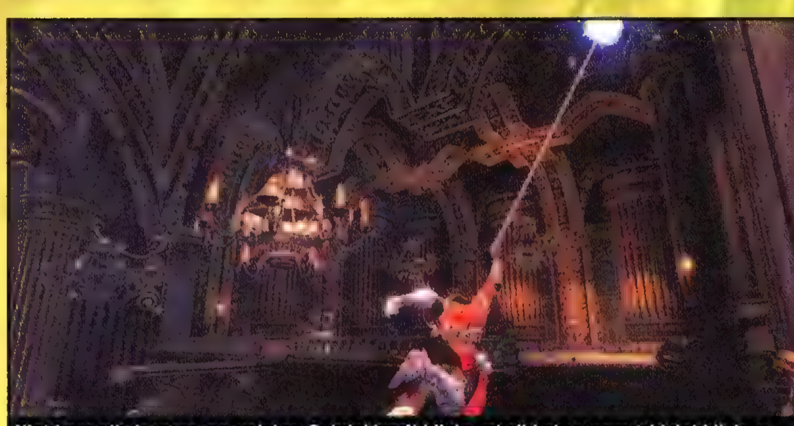
In de huid van Gabriel Belmont probeer je je vrouw Marie te bevrijden uit Limbo. Of er weer sprake is van een strijd met Dracula is nog maar de vraag. Tot nu toe is slechts bekend dat Gabriel lid is van de Brotherhood of Light en dat hij de drie Lords of Shadow moet uitschakelen om zo zijn vrouw Marie weer tot leven te kunnen wekken. Daarbij dient er natuurlijk heel wat geknokt, gepuzzeld en geklauterd te worden.



Zo boven een afgrond zouden ze moeten testen of iemand dronken achter het stuur zit.



Als vampierendoder wist Gabriel Belmont dat naast knoflook, spiegels en daglicht; het uittrekken van de derde borsthaar links van de rechtertepel dodelijk was voor elke vampier.



Niet bang zijn jongens en meisjes; Gabriel heeft bij de ontwikkelaar geregeld dat hij deze stunts met valnet mag doen.

ANIA

CASTLEVANIA HARMONY OF DESPAIR

Er gaan geruchten dat er naast de hier besproken 3D Castlevania ook nog een 2D versie gaat verschijnen. Het zou gaan om een 2D Xbox Live Arcade / PlayStation Store variant die je met maximaal zes man kunt spelen...

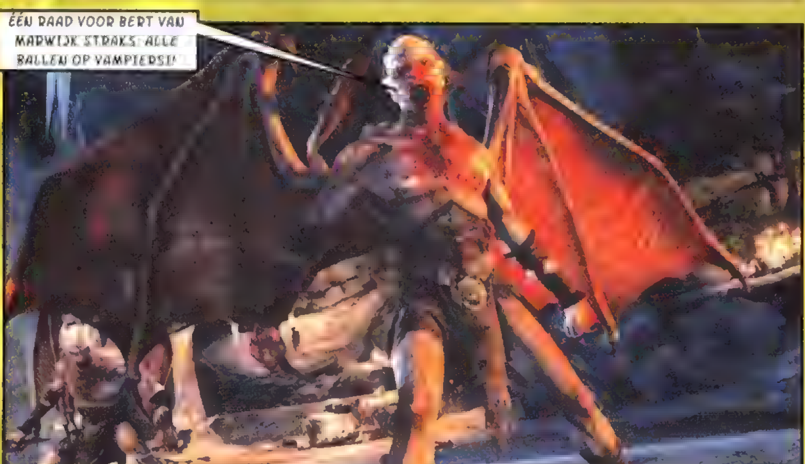


Cox: "Als je kijkt naar wat Castlevania is, dan komt het neer op 'eenzame strijder neemt het op tegen bovennatuurlijke wezens met een zweep; Dat is dan ook onze mantra geweest gedurende de productie."

SERIEUZER

De gameplay van Lords of Shadow draait inderdaad grotendeels om combo's maken met je zweep, bijgestaan door je Combat Cross.
De eerste beelden toonden veel gevarieerde combo's in de stijl van God of War en Bayonetta. Cox legt de nadruk echter liever op de verschillen met die games.
"Onze game is veel serieuzer. Wij gaan op zoek naar thema's als liefde en verlies. Onze held is geen eendimensionale actieheld, maar een man die zijn geliefde vrouw verloren heeft. Castlevania weet een melancholisch gevoel over te brengen, en op dat vlak is er groot onderscheid met die, mag ik dat zeggen, bombastische games. Natuurlijk zit ook onze game vol actie, Gabriel is een echte bad ass, maar wel eentje met menselijke eigenschappen."





LIGHT & DARK

David Cox heeft een punt. De game heeft grafisch gezien veel weg van GoW en Bayonetta maar de thematiek van Castlevania voelt anders.
De actie zelf komt echter wel vertrouwd over, waarbij de zweep en combat cross van Gabriel de hoofdrol spelen.
Er is ook een heus magic-systeem, verdeeld in light en dark magic. Denk hierbij aan gigantische magische geisers, maar ook secundary wapens die je kunt upgraden en gebruiken om je combo's wat meer divers te maken.
Naast actie bestaat de gameplay ook uit puzzelen, klimmen en klauteren, waarbij de zweep uiteraard leading is en dient als grapple om naar hoger gelegen gebieden te klimmen en over ravijnen te slingeren.



ODE AAN SHADOW OF THE COLOSSUS

Net als God of War en Bayonetta, kan Castlevania niet zonder zijn epische setpieces, en Mercurysteam is zich behoorlijk te buiten gegaan op dat vlak. Gabriel vecht namelijk tegen titanen en dat lijkt haast op een ode aan Shadow of the Colossus. Je beklimt die titanen en dient op hun lichaam Runes te vinden en deze kapot te maken. Het is een fantastisch schouwspel dat de game net effe wat extra peper geeft, om het zo maar eens te zeggen.
Naast puike combat en niet te versmaden looks, is ook de voice-acting van uitzonderlijk niveau met ijzersterke stemacteurs als Patrick Steward en Robert Carlyle.
"Robert zet een erg gevoelige Gabriel neer, terwijl Sir Patrick Steward zo veel ervaring heeft dat hij het geheel naar een hoger niveau brengt", besluit Cox het interview met een tevreden glimlach.
Die tevredenheid lijkt op zijn plaats want alles overziend durf ik nu al te stellen dat de combinatie Mercurysteam en Kojima Productions een ijzersterke game gaat opleveren.

VERWACHTING

Wellicht voelen de 2D Castlevania fans zich een beetje vervreemd van 'hun' serie door de nieuwe weg die met Lords of Shadow wordt ingeslagen, maar ik denk dat deze frisse wind de serie zeker goed zal doen.

+ Gevechten met titanen.
+ Snoeiharde actie.
+ Onwaarschijnlijk mooi.
- Zien is nog geen spelen.

JEROEN

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
PS3 / XBOX 360
MERCURYSTEAM ENTERTAINMENT / KONAMI
HERFST 2010

CHECK DIT E



★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG MAFIA II THUIS ★

GUITAR HERO 6

Hoewel Maarten al een tijdje met geen vinger een Guitar Hero game aangeraakt had, sprong hij toch enthou-siast op bij de vraag wie de nieuwe GH game wilde gaan checken... om even later weer vertwijfeld om zich heen te kijken. De man heeft namelijk een haat-liefde verhouding met die serie, en we waren dan ook benieuwd of de nieuwe Guitar Hero de balans bij Maarten kon doen omslaan. Maar naar welke kant dan?

VOLGENS MAARTEN ZIT ER MUZIEK IN



De Guitar Hero reeks is een groot succes. Je kunt er kort of lang over lullen maar elke random huismoeder en zelfs mijn bloedeigen vader weet wat Guitar Hero is. Terwijl hij zo'n beetje de anti-game advocaat Jack Thompson van Nederland is.
Toch kampt de serie inmiddels met twee problemen. Omdat er afgelopen jaren een diarree aan delen uit is gekomen, begint het een beetje op een uitmelkverhaal te lijken. Dat krijg je nu eenmaal als een spel vaker dan eens per jaar verschijnt. Dat heeft EA met FIFA, en dat heeft Activision nu met Guitar Hero. Zo werkt dat nu eenmaal. Op zich is dat eigenlijk geen probleem, maar dat maken de forummensen er van. De azijnzeikerds. Niemand verplicht je namelijk om elk deel te kopen. Ziezo, probleem opgelost!
Een ander, écht, probleem is dat de soul uit de reeks is. De tracklist van de laatste delen wordt steeds meer middle of the road. Steeds minder rock, steeds meer pop. Dit is een probleem dat Brian Bright, de project director van Guitar Hero 6, overigens ook heeft gesignaleerd. Sterker nog: de beste man begon er zijn presentatie tijdens mijn bezoek aan de Neversoft studio mee.



Een vrouw achter een drumstel is als een kat die z'n behoefte op de WC doet...



Johnny Napalm is een van de heftigste gasten uit de hardrock sieneke.

DE ROCK IS WEG

Hoewel er in de eerste Guitar Hero delen veel covers zaten en de licenties niet in orde waren, rockten die games wel als een gek. En dat vindt Brian ook. De man heeft gewerkt aan de laatste Guitar Hero delen (en Tony Hawk) maar terugblikkend krijgt hij een beter gevoel bij de tracklist van de eerste drie Guitar Hero's: "De eerste Guitar Hero's hadden echt passie en het rock 'n roll gevoel kwam daar heel goed uit naar voren."
En gelijk heeft ie, want er zaten keiharde gitaarnummers in. Denk alleen al aan "Number of the Beast" van Iron Maiden.
Na het derde deel werd het allemaal iets milder met World Tour (GH4) en Guitar Hero 5. Deze twee delen waren meer popmuziek georiënteerd en daarmee verdween dat soul en rock 'n roll muziek gevoel van de eerste drie delen naar de achtergrond.
Want zeg nu zelf: "Saturday Night's Allright For Fighting" van Elton John, "Superstition" van Stevie Wonder en "Monsoon" van Tokio Hotel... dat is toch geen harde rock waar je een natte onderbroek van krijgt, wel? Ook lang niet alle thema-packs waren in onze ogen even geslaagd. Wij werden in ieder geval niet blij van Guitar Hero Aerosmith met die zestig jaar oude in spandex gehesen gasten. "Pink is my favorite color?" Genoeg gezegd lijkt me. Metallica deed het bij ons op de redactie overigens een stuk beter!

GUITAR HERO 6

Activision heeft hier iets op bedacht en kwam daarom eind 2009 met



Ik vind die elektrische gitaren net stofzuigers. Steek de stekker in het stopcontact, en ze zuigen.

SONG PROGRESS METER

Ken je dat gevoel? Dat je een nummer foutloos aan het spelen bent en je steeds zenuwachtiger wordt naarmate het einde nadert? Trillende vingertjes en zweterige handjes? Wanneer komt dat einde nou? Vraag me niet waarom ze het nu pas gedaan hebben, maar er zit in Guitar Hero 6 een Song Progress meter waarop je precies kunt zien hoever je in een nummer bent, en hoe lang je nog ongeveer te gaan hebt. Dan weet je dus ook dat je op een gegeven moment je starpower moet inzetten, want als je die niet gebruikt, is het zonde. Of je ziet, wanneer je lamme armen van het drummen hebt, dat je nog effe moet doorzetten omdat je er bijna bent. Het is misschien maar een kleine verbetering, maar ik ben er blij mee.



"BETERE TRACKLIST EN VEEL MEER TE DOEN, TE UNLOCKEN EN TE BEHALEN."

Band Hero waarop alle kinderlijke popnummertjes uit Guitar Hero lekker bij elkaar stonden zodat ook de minder ruige huismoeder wat te 'rocken' heeft.
In Guitar Hero 6 is echter geen plaats voor kinderachtige popmuziek, aldus Brian Bright: "We willen de soul en de rock uit de eerste delen terugbrengen. Dat is onze eerste focus".
Allereerst zeggen we vaarwel tegen de Tour/Career mode. Guitar Hero 6 kent een Quest mode, een verhaal in een muziekgame en waarom ook niet? Zeker als je weet dat de stem van de Quest mode gedaan wordt door niemand minder van Gene Simmons, de zanger van de gouwe ouwe rockband Kiss!
Terwijl ik me net stond af te vragen hoe zo'n verhaal in een Guitar Hero game nou zou moeten werken, stond Brian Bright op uit zijn praatstoel om nog geen minuut later als een gek (op expert!!!) het nummer "Waidmanns Heil" van Rammstein te spelen. Gewoon om er effe in te komen. Hij haalde 99% met een note-streak van 436 op z'n persoonlijke witte gitaar! Ik moest er zelf effe van bijkomen.

HET VERHAAL

Oké, het verhaal dus. De Demi-God of Rock en The Beast gaan het uit vechten in een battle. De Demi-God of Rock wordt verbannen naar een grot en z'n gitaar komt op miraculeuze wijze terecht in een andere grot. Je begrijpt dat de rockmuziek in gevaar is en daarom heeft hij de hulp van de Guitar Hero spelers nodig. Jij moet de God of Rock te

STUDIO TOUR

Tijdens m'n bezoek aan de Neversoft studio heb ik me best vermaakt. De ontwikkelaar heeft titels op z'n naam staan als Spider-Man, de western Gun en natuurlijk de Tony Hawk serie. Pas vanaf Legends of Rock (GH3) heeft men de Guitar Hero reeks opgepakt.
In de studio hangen overal skateboards, maar inmiddels komen de (plastic én echte) gitaren steeds prominenter in beeld en zijn ze letterlijk tot op de plee aan de muur gespijkerd. Al die artiesten die in de studio de motion-capturing hebben gedaan, hebben een cadeautje achtergelaten om Neversoft te bedanken en ze succes te wensen. Zelfs de gitaren die kapot geslagen zijn tijdens het motion-capturen hebben een plaatsje aan de muren van het gebouw gekregen.
Tijdens de studiotour heb ik dit alles ook gefilmd en gesproken met Brian Bright (zie foto) en dat check je natuurlijk op PU-TV op PU.nl!





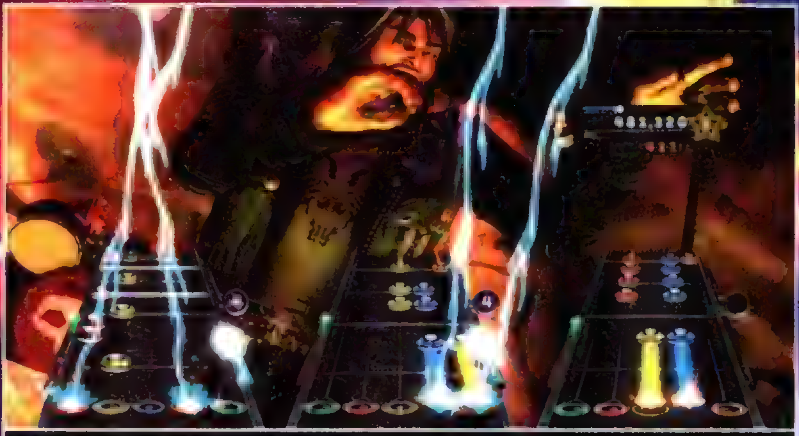


Met zo'n kapsel moet je uitkijken dat je jezelf niet castreert bij het headbangen.




ALAN WAKE
Een Psychologische Actie Thriller
XBOX 360
XBOX LIVE
ALAN WAKE
16
www.pegi.info
REMEDY
Microsoft game studios
van 69,99 voor
59,99
10 EURO VOORDEEL
met VIG card voor 53,99
free record shop


Lars Ümlaut als portier: 'Komma, komma, komma binnen.'


De laatste mode: een slijmjurk speelt rok.

hulp schieten, z'n gitaar redden, The Beast verslaan en orde in de world of rockmuziek scheppen. Een missie die schreeuwt om bovennatuurlijke krachten, want The Beast krijg je niet zomaar neer. Hoe ga je dat doen? Nou wat dacht je zelf? Door je te verplaatsen in de characters van Guitar Hero natuurlijk! Je speelt missies met ze, waarna je powerstars krijgt. Als je genoeg powerstars hebt, dan transformeer je de characters naar hun warrior alter ego's die beschikken over superpowers! Dat klinkt allemaal een beetje vaag, en daarom zal ik het uitleggen aan de hand van een voorbeeld.

Johnny Napalm speelt in CBGB (een legendarische New Yorkse club) het klassieke punknummer "What do I know" van The Buzzcocks op z'n gitaar. Als je boven de multiplier x3 blijft (dat getal waar je punten mee verdubbeld worden als je een tijdje geen foute noten aanslaat - jeweet-toch) dan krijgt hij extra sterren. Heb je genoeg sterren, dan verandert hij in een Goblin Johnny en heeft hij de power 'Speed Freak'.

En zo hebben alle personages hun eigen rol in het verhaal en hun eigen superpower. Lars Ümlaut verandert in een soort everzwijn (die er bijna uitziet als Piggsy, de laatste boss uit Manhunt) die een multiplier bonus van x5 en later x6 heeft. Dat betekent dat deze gast een monsterscore kan neerzetten als je weinig fouten met 'm maakt.

De bonus telt overigens voor de hele band. Dus als je met vier man foutloos speelt, heb je constant een score van x6 en tijdens de starpower zelfs x12! De power heet heel toepasselijk 'Multiplier Extender'.

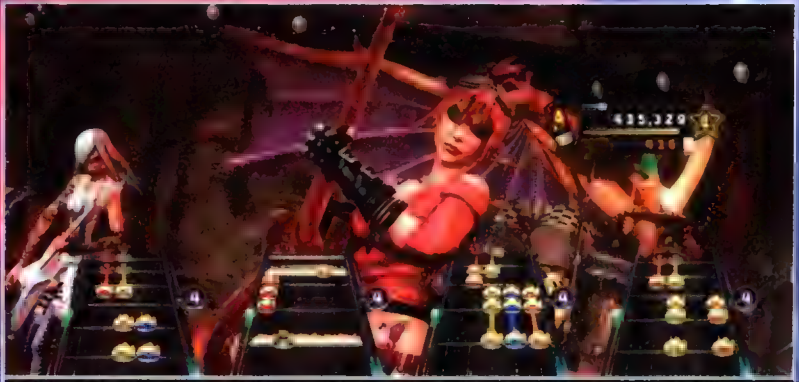
"Eigenlijk stel je een leger van superhelden samen dat het opneemt tegen de kracht van The Beast", vat Brian het geheel samen, terwijl hij het zweet van z'n kop veegt nadat hij nog even "Children of the Grave" van Black Sabbath heeft gespeeld voor ons.

QUICKPLAY+

Dat de gameplay van Guitar Hero door deze extra powers helemaal verandert, is misschien iets te veel gezegd, maar het voegt zeker een nieuw element toe.

Zo moet je bijvoorbeeld een strategische keuze maken als je bij de mode Quickplay+ alle dertien uitdagingen per nummer wilt volbrengen, en zul je voor een monsterscore de warrior versie van Lars moeten gebruiken om de gouden, platinum of diamanten reward binnen te harken.

Trouwens, praktisch alle oude nummers die je kunt importeren hebben ook allemaal challenges, net als in Guitar Hero 5.


Volgens Maarten waren ze bij Neversoft al met het volgende deel bezig, maar dat lijkt me sterk. Ik denk dat ie gewoon een gamende developer hoorde zeggen: 'effe Guitar Hero saven'.



ROCKSTAR VS. PLASTIC

Ik kreeg ineens verschrikkelijk veel zin om die game zelf te spelen. Vette muziek, veel scores en belachelijk veel unlockables die de gameplay rekken als een dwaas. Maar tegelijkertijd zag ik tijdens de presentatie het spastische gezicht dat een iets te dikke Neversoft medewerker trok bij het activeren van z'n starpower, en besefte ik weer dat het soms ook best lame is om op knoppen te drukken van een plastic speelgoedgitaartje. Dat gevoel krijg ik ook vaak als ik een avondje net iets te veel gespeeld heb.

Begrijp me niet verkeerd: Guitar Hero is tof en ik heb na het schrijven van dit artikel gewoon GH5 weer eens opgestart, maar vroeg of laat bereik ik altijd het punt dat ik weer inzie dat de echte gameplay eigenlijk niet te vernieuwen is. Het blijft dezelfde gitaarhals op het scherm die aangeeft welke kleur knop je in moet drukken. Ik denk dat ik gewoon een haat-liefde verhouding met Guitar Hero heb.

TRACKLIST TOT NU TOE

Allemaal leuk en aardig al die nieuwe features, maar laten we eerlijk zijn: het draait gewoon om de tracks. Want als er alleen maar Backstreet Boys nummers in zitten, koopt niemand die game. Dit is de lijst tot nu toe, en die ziet er helemaal niet verkeerd uit. Ik heb me laten vertellen dat er in totaal 93 nummers in komen.

AFI – "Dancing Through Sunday"
Black Sabbath – "Children of the Grave"
Buzzcocks – "What Do I Get?"
Children of Bodom – "If You Want Peace...Prepare for War"
Def Leppard – "Pour Some Sugar On Me (Live)"
Dethklok – "Bloodlines"
Dragonforce – "Fury of the Storm"
Jane's Addiction – "Been Caught Stealing"
KISS – "Love Gun"
Megadeth – "Sudden Death"
Metallica & Ozzy Osbourne – "Paranoid (Live)"
Muse – "Uprising"
My Chemical Romance – "I'm Not Okay (I Promise)"
Queen – "Bohemian Rhapsody"
Rammstein – "Waidmanns Heil"
Silversun Pickups – "There's No Secrets This Year"
Slayer – "Chemical Warfare"
The Cure – "Fascination Street"
ZZ Top – "Sharp Dressed Man (Live)"



VERWACHTING

Guitar Hero 6 gaat beter en leuker worden dan GH 4 en 5 omdat er sowieso een betere tracklist aan zit te komen, en omdat er veel meer te doen, te unlocken en te behalen is.

- + Snoeiharde rocknummers met meer gitaarmuziek.
- + Mooi verhaal via Quest mode.
- + Superpowers in een Guitar Hero game, wie had dat gedacht?
- − Tja, het blijft natuurlijk knoppen indrukken op een plastic gitaar.

MAARTEN

GUITAR HERO 6 (WERKTITEL)
XBOX 360 / Wii / PS3
NEVERSOFT / ACTIVISION
EIND 2010

MAFIA II

MAARTEN SPEELT MET VUUR

Al sinds de E3 van vorig jaar beweert Maartoni dat Mafia II dé game van 2010 gaat worden. Een knap staaltje inschattingsvermogen, aangezien hij er alleen nog maar naar heeft mogen kijken. Een bezoek bij 2K Games bracht daar verandering in.

Het is geen geheim meer wat voor structuur de mafia familie hanteert. Je begint onderin als soldato of picciotto, wat je het best kunt vertalen als kutklusjesknaapje. En als je geen Italiaans bloed door je aderen hebt stromen, is dit ook gelijk het hoogst haalbare in de organisatie. Gelukkig hebben Vito en Joe dat wel, en ligt er voor hen een mooie toekomst in het verschiet.

> "DE HELE HANDEL SIGARETTEN IN LICHTERLAAIE."

SIGARETTENVERKOPER

Maar ook de hoofdrolspelers van Mafia II beginnen onderaan de ladder. Zo moest ik in mijn eerste missie op de hoek van de straat vanuit een pick-up truck sloffen gejatte sigaretten verkopen. Niet echt werk waar chicks van opkijken, maar Joe en ik hebben er alles voor over om onze American Dream te verwezenlijken.
Het avontuur begint echter sneller dan gedacht, want er stopt een auto met gasten die absoluut geen interesse hebben in onze sigaretten. Een stel greasers stapt uit en zegt dat we moeten oprotten met onze handel. Joe geeft ze een grote bek met als gevolg dat een van de knapen een molotovcocktail in onze pick-up gooit waarna de hele handel sigaretten in lichterlaaie staat. Joe, opgefokt als een stier voor een bebloede theedoek, tovert een blaffer uit z'n binnenzak en schiet een gast overhoop.

SHOOT-OUT

Problemen dus voor Joe en Vito. Niet alleen zijn ze hun baas de straatwaarde van de sigaretten schuldig, maar ook is er een kleine vendetta aangewakkerd.
Via een paar cutscenes (die naadloos overgaan in gameplay) sta ik even later met een paar dikke guns en collega 'familieleden' op een café te schieten. Alles gaat aan gort: de ramen, de voorgevel, de letters van het logo; er blijft niets over! Weer even later zijn we in een heuse shoot-out beland op een fabrieksterrein, nog steeds vanwege die lullige sigarettenstreek. Tijdens de schietpartij, met een coversysteem als in Gears of War en Uncharted, is dekking zoeken noodzakelijk, aangezien je na één welgemikte kogel al praktisch dood bent.
De impact van je wapen is enorm. Ik heb echt zitten grijnzen toen ik op de tankdop van een oldtimer schoot en dat hele ding ontplofte waardoor de gast die erin zat veranderde in een verkoold standbeeld.

EMPIRE BAY

Tot slot van mijn speelsessie reed ik nog een rondje door Empire Bay, en hoe vet ziet die stad eruit! De barretjes, de uithangborden die oplichten als de schemering inzet, het park dat overduidelijk op Central Park in New York is gebaseerd, net als de rest van de stad... je kunt er uren rondrijden zonder iets te doen.
Ik kan niet wachten om het avontuur van Vito en Joe voort te zetten.

PLAYBOYS IN MAFIA II

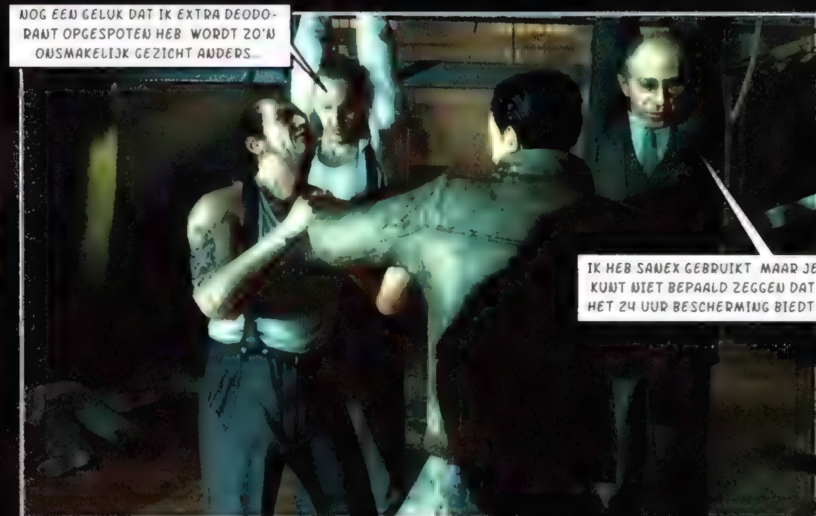
Vergeet het duiven schieten uit GTA, het albums zoeken in Saints Row. In Empire Bay liggen tientallen jaren vijftig edities van Playboy verspreid. Verzamel ze allemaal!





AUTO'S

Het stikt natuurlijk van de vette bolides in MII. Je bouwt er een band mee op. Upgraden, verzamelen, poetsen, kusjes geven. Het is dus eigenlijk niet de bedoeling dat je á la GTA-stijl door de stad scheurt want een maffioso moet natuurlijk onopvallend te werk gaan. Daar kun je een horde blauwhelmen die achter je aankomen niet bij gebruiken. Alhoewel je die weer kan omkopen...

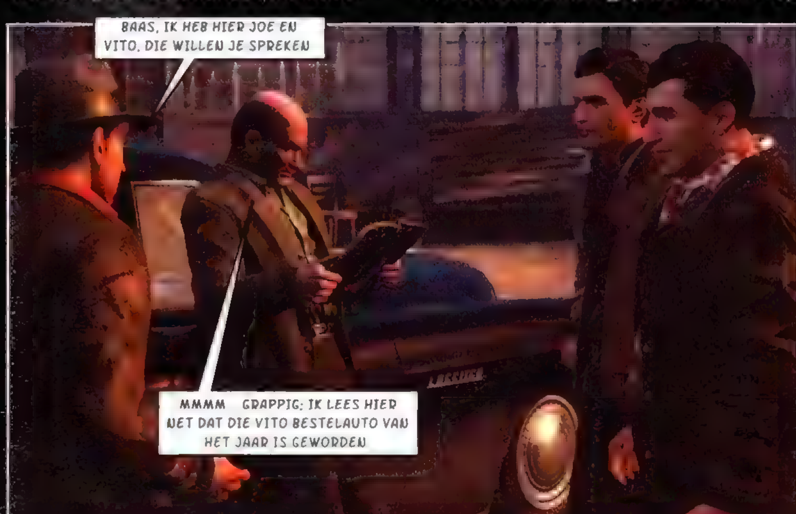


APPARTEMENT

Mijn missie begon vanuit een typisch jaren vijftig appartement. Ranzig, maar sfeervol met alles erop en eraan. Als je door een raam naar buiten kijkt, zie je gewoon dat er auto's voorbij rijden. Ook al zit jij in je stinkende appartement, het leven op straat gaat door.



Te dikke gast, rokend, in z'n onderbroek liggend op de bank, blootblaadje binnen handbereik... vind je het gek dat er steeds een naam van een bepaalde PU-redacteur door m'n hoofd spookt?



VERWACHTING

Dit wordt dé game van 2010.

+ De stad ziet er waanzinnig uit.
+ De sfeer van het appartement en de bijbehorende muziek is om van te smullen.
+ Politie omkopen: wie wil dat nou niet?



MAARTEN

MAFIA II
2K GAMES / 2K CZECH
PS3 / XBOX 360 / PC
HERFST 2010

SONIC 4: EPISODE 1

Maarten voelde zich afgelopen maand als een profeet die het goede nieuws kwam verkondigen. De boodschap luidde: "Sonic zegt het 3D-tijdperk vaarwel. Hij komt namelijk terug in z'n oude vorm! In glorieus 2D!"

Het is zo klaar als een klontje: Sonic in 3D is een dikke teleurstelling gebleken. De laatste game, Sonic Unleashed, was zelfs om te janken. Oké, oké, misschien is dat een beetje overdreven, want het zag er best cool uit en de controls zijn niet eens zo slecht, maar het haalde het in de verste verte niet bij die gouwe ouwe gameplay van z'n 2D voorgangers uit begin jaren '90.
Dat niveau wordt de laatste jaren sowieso niet meer bereikt en de voorheen zo geliefde Sonic wordt door veel gamers van de oude stempel zelfs als vergane glorie beschouwd. Eigenlijk is Sonic een soort faalhaas geworden.
Neem nu Sonic Unleashed. Met een beetje goede wil is het niet eens het slechtste spel ooit gemaakt, totdat Sonic ineens in een weerwolf verandert. Typisch zo'n afwijkend spelelement dat is toegevoegd om er een complete game van te maken.
Sonic heeft dus een probleem, en dat terwijl de oplossing eigenlijk heel simpel is: maak gewoon kleinere en eenvoudigere 2D games. Oké, daar kun je natuurlijk geen 60 euro voor vragen, maar ook daar is vandaag de dag een oplossing voor.

WIST JE DAT...

- Sonic 4: Episode I de werktitel 'Project Needlemouse' had.
- De theme song van Sonic the Hedgehog 3 in eerste instantie door niemand minder dan Michael Jackson gemaakt zou worden.
- MJ niet vies was van videogames en zelfs z'n eigen game had, 'Moonwalker' genaamd.
- Sega er wel eerder aan heeft gedacht om een 2D Sonic-sequel te maken.
- Men er zelfs mee begonnen is onder de naam Sonic Crackers, maar deze nooit is uitgekomen.
- Via emulators dit prototype nog wel te spelen is.
- Het vermoedelijk is gebruikt voor Knuckles' Chaotix en dus als tech-demo diende.

2D SIDE-SCROLLER

Gelukkig heeft ook Sega eindelijk het licht gezien want Sonic 4 keert terug naar z'n roots. Een keiharde, 2D side-scrolling game met knetterfelle kleuren waar je epilepsie van krijgt, opgefokte muziek waar je spastisch van wordt en een razendsnelle egel die door deze ellende heen sprint.
Sonic 4 bestaat uit een serie games die als downloadables worden aangeboden op PSN, Xbox Live en op WiiWare. Ik gok op vier delen en deze zullen vermoedelijk zo rond de vijftien euro kosten. Het hele principe 'downloadable games' lijkt een uitkomst voor Sonic.

OUDE GLORIE

Jongens, wat ben ik blij dat Sonic eindelijk weer eens in 2D gaat verschijnen. Veel games hebben het goede voorbeeld al gegeven. Zo is Streetfighter IV weer helemaal cool in 2,5D en hebben we Mega Man na een kort 3D avontuur eveneens weer zien terugkeren in z'n oude glorie, en nu Sonic dus ook.



Dat voorste eiland lijkt sprekend op dat "penisbeeld" op Malta dat weggehaald moest worden vanwege het bezoek van de paus. De paus zou er namelijk aanstoot aan kunnen nemen. Ik denk dat ie er inderdaad van zou schrikken omdat ie alleen het formaat van kleine jongetjes gewend is.

♥♥♥♥♥♥♥♥ MAARTEN IS WEER VERLIEFD ♥♥♥♥♥♥♥♥



Ik hoop juist altijd dat de vissen bijten.



Doet zeer hoor, blauwe ballen.



"ALLES WAT JE VAN EEN GOEDE SONIC-GAME ANNO 2010 VERWACHT."

Elk hoofdstuk is opgedeeld in een aantal levels en eindigt met een bossbattle. Hier kom je onder andere oude bekende Dr. Eggman tegen. Helaas moest ik de confrontatie met hem nog even uitstellen omdat ik als preview slechts van drie levels mocht proeven.

MEER DAN NOSTALGIE

Duidelijk is dat Sonic 4 qua looks veel wegheeft van de klassieke Sonic games. Ik moest bijna een traantje wegpinken. Het ademde Green Hills Zone. Het nostalgische gevoel werd nog verder aangewakkerd toen ik m'n eerste Spin Dash uit de controller toverde. Effe later ging ik los op de Homing Attack en het feest was compleet. Het ziet er goed uit, het voelt goed, het is zoals 't al veel eerder had moeten zijn. Alleen die muziek al geeft me kippenvel. Helemaal in combinatie met alle bekende facetten zoals het ringen verzamelen, de loopings, de bewegende platformpjes, de tegenstanders en de drang om een snelle tijd neer te zetten.
Dat is toch alles wat je van een goede Sonic-game anno 2010 verwacht?

VERWACHTING

[illegible]

- \+ [illegible]
- \+ [illegible]
- \+ [illegible]
- − [illegible]



MAARTEN

SONIC 4: EPISODE 1
XBOX 360 / PS3 / Wii
SEGA
ZOMER 2010

TEST DRIVE

Dikke villa's op een heuvel met uitzicht op een tropisch strand, een ondergaand zonnetje dat weerkaatst in je veel te dure zonnebril, glimmende sportauto's in je garage en kilometers asfalt om over te cruisen. Het klinkt als een paradijs. Een paradijs waar Maarten reikhalzend naar uit kijkt, en het heet Test Drive Unlimited 2.



M'n overbuurman had ook zo'n sportwagen met van die deuren. Reed ie 'm splinternieuw voor de eerste keer z'n garage in... 5500 euro schade toen ie wilde uitstappen!

De Test Drive serie heeft een lange geschiedenis. Het begon allemaal in 1987 toen de eerste Test Drive uitkwam en daarna is de game eigenlijk niet meer weggeweest uit het racegenre.
In 2006 bracht Eden Games Test Drive Unlimited uit. De Franse ontwikkelaar was op dat moment al wel bekend met het maken van racegames, maar de ervaring die men had met Need for Speed: Porsche en V-Rally 1 en 2 was destijds behoorlijk roestig. Maar dat weerhield de Franse ontwikkelaar er niet van zich met groot enthousiasme vast te bijten in dit spiksplinternieuwe raceproject.

TEST DRIVE UNLIMITED

TDU is zo'n beetje de grondlegger van het MMO racegame principe. Een racespel dat online en offline content combineerde in één spelwereld, hadden we daarvoor nog niet gezien. De game speelde zich af op een eilandje dat deel uitmaakte van Hawai: Oahu.
Met je fancy sportwagen kon je verschillende uitdagingen aangaan om geld te verdienen en vervolgens een nog dikkere auto aan te schaffen. Op Oahu kon je doen en laten wat je wilde; je bepaalde waar je ging racen, welke race je ging doen of je bedacht dat je toch meer zin had om gewoon een rondje te touren over het eiland.
Maar dat was niet het enige; ook als je gewoon aan het cruisen was op de tropische locatie, kon je uitgedaagd worden door een andere speler die zich online op bijvoorbeeld hetzelfde kruispunt bevond. Op deze manier was je ineens online aan het racen en daardoor leefde het eiland veel meer dan bij een offline racer het geval was geweest. De mogelijkheden waren inderdaad: Unlimited.

GEEN NEPPE SHIT

Een game die heel erg op TDU lijkt is Burnout Paradise. Grafisch en technisch is Burnout zelfs de betere game, maar het probleem is dat in Paradise geen echte auto's zitten en de stad fictief is. De gameplay is ook veel meer arcade dan in TDU. TDU heeft louter gelicenseerde bakken en een eiland van 1600 vierkante kilometers dat met de hulp van satellietbeelden tot stand is gekomen.
Niet alleen werd TDU destijds met prachtige scores ontvangen, er ontstond ook een behoorlijke community van meer dan een miljoen accounts.
Hoewel de game al vier jaar oud is en er inmiddels veel toffere racegames uit zijn, spelen nog steeds 6000 gekken de game dagelijks. Al met al was TDU een succes.

IBIZA

Zo terugdenkend aan die game kreeg ik er direct weer helemaal zin in en dat kwam mooi uit, want deeltje twee is op dit moment volop in ontwikkeling bij Eden Games, en laat ik nu net een uitnodiging voor een eerste kennismaking met dit spel hebben ontvangen!

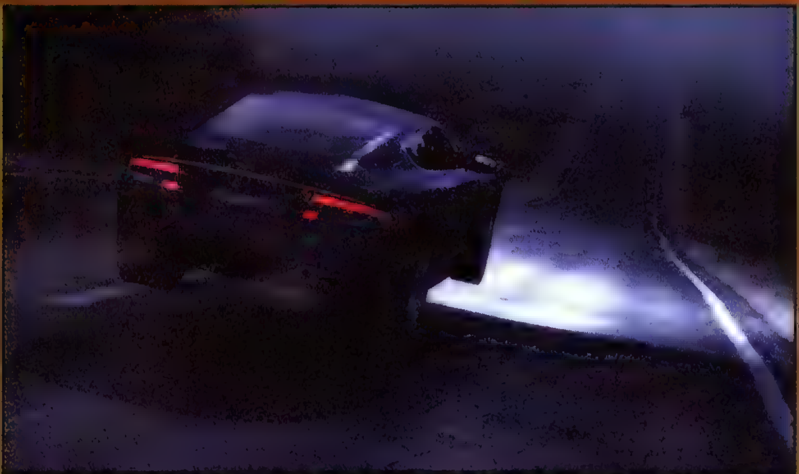
"ALLES IN DEZE GAME IS PURE PORNO."



Zo'n vette bak en dan heet ie Gumpert! Wat een afknapper! Alsof je een naaktblad leest en dan ineens foto's van Patricia Paay ziet staan. Alsof je een chique sterrenrestaurant binnenkomt en dat Wouter daar ook zit te eten. Alsof je aantrekkelijke dochter verkering krijgt met Maarten.

Toch had ik zo mijn twijfels. Die Franse gasten van Eden games hebben een aantal goede games op hun naam staan, maar ze hebben na het verneuken van Alone in the Dark behoorlijk wat kudo's bij mij verspeeld.

Gelukkig werd ik bij de presentatie in Lyon al snel gerustgesteld. Onder andere door het feit dat we met onze exotische wagens in de tropische contreien blijven. Test Drive Unlimited 2 speelt zich namelijk af op Ibiza, en ook dit keer is voor de



Ik zeg altijd maar: 'beter een Aston Martin die steigert, dan een Daihatsu Cuore die weigert'.



Dit model is erg populair bij vrouwen, vanwege verlengde versnellingspook...

UNLIMITED 2



Dat lukt mij nou nooit met m'n schoonmoeder naast me.

realisatie van de locatie gebruik gemaakt van satellietbeelden. De hoofdwegen en de grote landmarks zijn exact overgenomen. Als je er ooit op vakantie naartoe bent geweest, dan ga je geheid dingen herkennen.

MEER, BETER, GROTER

Mijn indruk van TDU2 is dat het op zich weinig nieuws brengt. Dat is helemaal niet erg, want het concept was namelijk al steengoed. De opvolger wordt gewoon beter, voller en groter.
Ten eerste zit er weer een wagonlading aan dikke auto's in. Ik mag nog veel merken niet noemen omdat er nog hard aan bepaalde licenties gewerkt wordt, maar de auto's die er wel al definitief in zitten kun je in het kader op de volgende pagina bekijken.
En wat zien die bakken er hard uit zeg! Eden Games heeft zelfs een techniek ontwikkeld waardoor de metallic lak van de auto's precies oogt als metallic lak met een grove korrel erin. Hetzelfde geldt voor het carbon materiaal dat bij veel sportwagens wordt gebruikt.
Verwacht voor de rest meer uitdagingen waaronder ook bepaalde co-op challenges, en de nadruk die veel meer op het ontwikkelen van jouw persoontje ligt.
Een ander nieuwtje is dat je uit je auto kunt stappen en alles in first-person kunt bekijken. Dat kan niet zomaar op de straat, maar wel in een garage waar je lekker om je eigen auto's heen kunt lopen of in het clubhuis waar je met de avatars van je online buddies kunt chillen.

AUTOCLUBS

'Clubs' zijn een van de vernieuwingen die het online aspect nog verder brengen dan in het eerste deel. Het woord 'autoclub' is eigenlijk een ander woord voor clan of guild. Je nodigt je matties uit om voor de door jou opgerichte club te komen rijden. Als ze de weg niet weten, kun je ze zelfs letterlijk ophalen; twee man in één auto is geen enkel probleem in TDU2.
Wat doe je dan als club? Races rijden natuurlijk! Zorgen dat je wint en keiharde knaken binnenharkt. Daar koop je exclusieve wagens mee, waaronder de Gumpert Apollo Sport, of je knapt het clubhuis er flink van op en legt er een granieten vloer in waar je je haar in kunt kammen.
Je thuisbasis zal van een karig clubhuis veranderen in een ultiem luxe oord waar je niet met je schoenen aan durft binnen te stappen.
Uiteindelijk zit de hele game in elkaar om de onbereikbare droom waar te maken. Het principe 'from rags to riches' is een perfecte omschrijving van het traject dat je aflegt in TDU2.

SCHADEMODEL

Eindelijk hebben autofabrikanten door dat het helemaal niet erg is als je auto in een videogame in de prak wordt gereden. Niemand zal om die reden een Porsche minder kopen. En dus hebben we in Test Drive Unlimited 2 eindelijk een schademodel. Schamp je een muur, dan zie je krassen op de lak, ram je een lantaarnpaal, dan verschijnen er deuken in de motorkap. Het heeft verder weinig invloed op je rijstijl, maar het oogt in ieder geval een stuk realistischer.
Net als het hele rijden een stuk beter aanvoelt. Je merkt echt verschil tussen de auto's. Zo heb ik in de Audi TTRS gereden, een auto met ongekende power en een perfecte wegligging, maar als je daarna in een Ford Mustang stapt, dan lijkt het wel alsof je met Ed in z'n Laguna

MAARTEN KOMT KEIHARD KLAAR



Er schijnt ook een Aston Martin model te zijn waarbij die grille nog meer op een grijns lijkt: de Aston Steve Martin.



Welke sukkel koopt er in hemelsnaam een Lancia? Weet je wat het kleinste onderdeel is van een Lancia? De hersens van de eigenaar.

CUSTOMIZEN

Alles is te customizen, en dat geldt niet alleen voor jouw avatar in de game.
Koop je een auto (die je bestelt bij een dealer) dan wordt die natuurlijk geleverd in de authentieke kleuren met de velgen en bekleding zoals Audi het model aanbiedt. Vind je dat niet mooi, dan ga je naar een handige Harry en laat je er een ander kleurtje op flatsen. Hij plakt er een paar stickers op en voor je het weet, heb je een unieke bolide onder je rijke billetjes.
En dan heb je nog het clubhuis en je eigen casa dat je van interieur kunt veranderen, kleding die je kunt kopen en een clublogo dat je kunt ontwerpen. Je kunt zelfs complete eigen races ontwerpen en door je maten laten rijden! Alles is customizable!




BIJ PREPAID
50%
KORTING
OP ZORGELOOS
INTERNET BLOX
vodafone
Van €9,50 voor €4,75
per 30 dagen
sms gratis "zorgeloos internet aan" naar 4000
Ook bij de Samsung Star Sensation €109,99
power to you
2 GB Sensation content + Skull Candy headphone
SAMSUNG
SENSATION



Dirk Scheringa had ook zo'n auto. Is ie nog wekenlang met de fabriek in onderhandeling geweest om die 'S' in het midden te krijgen...

meerijdt na een pokeravondje. Je moet dan de bochten toch heel wat anders gaan nemen en je zult je rijstijl echt effe moeten aanpassen.

DAG- EN NACHTCYCLUS

Ibiza ziet er geweldig uit. Hoewel de code nog vroeg was en er hier en daar nog flink gepoetst moet worden, is het idee dat je door heel Ibiza aan het karren bent fantastisch. Naast de hoofdwegen zijn er ook veel off-road tracks bij. Daarom is er ook een off-road wagenpark aan het totaalaanbod aan auto's toegevoegd.
Datzelfde Ibiza heeft een dag- en nachtcyclus van tweeënhalf uur. Je ziet de straatverlichting aanspringen en de maan in het zeewater weerspiegelen. Misschien zit je er niet op te wachten, maar er kan ook regen vallen in het Ibiza van TDU2, en als de weggetjes nat worden, dan heeft dat natuurlijk effect op het rijden. Dan klap je je soft-top dicht en rij je een stukkie voorzichtiger verder.

HAWAÏ

Stel je voor dat je alle races hebt gereden, alle autowrakken hebt gevonden in het off-road landschap, je clubhuis niet groter kan en dat Ibiza je na een flinke tijd je strot uit komt, dan denk je dat je klaar bent met de game. Mooi niet dus.
Na een tijdje unlock je namelijk het vliegveld, en vanaf daar vlieg je naar Hawaï! Precies; het eiland van de eerste TDU! Ik schrok me de pleuris toen dit me verteld werd. Ik dacht gelijk 'wat een goedkope oplossing om de speelduur te rekken'.
Maar gelukkig hebben ze Hawaï behoorlijk op de schop genomen, challenges veranderd, grafisch een flinke powerpill gegeven en is er zat te doen.
Eigenlijk hebben die zesduizend gekken geen enkele reden meer om de eerste game te spelen, want die zit zo'n beetje geïmplementeerd in TDU2. Op Hawaï ga je ook een vet appartement kopen, regel je ook weer een zwik nieuwe auto's en zo begint de hele trip opnieuw.

PORNO VOOR MATERIALISTEN

Customizen van clubhuizen en complete villa's, een schofterige hoeveelheid aan exotische wagens waar achtennegentig procent van de aardbevolking de naam niet eens van kan uitspreken en de mooiste strandjes van de wereld: Test Drive Unlimited 2 is een droomwereld voor een arme sloeber als ik.
Alles in deze game is pure porno waar wij materialistische mensen keihard van klaarkomen. Er zijn maar weinig dingen die me niet aanstaan in dit spel.
Ik kijk nu al uit naar de launch party van deze game, want het zou toch een tegenvaller zijn als dat feestje op Ameland werd gehouden...

ENDURANCE SIMULATIE JOURNALISTEN KAMPIOEN

Mijn motto is 'Skill is like butter. The less you have, the more you have to spread it out.' En dus moet ik je nu gaan vertellen dat ik een keer iets gewonnen heb. En niet zomaar iets. Het gaat om een gevoelig onderwerp op de redactie.
Normaal gesproken is Ed de man die real-life raceprestaties (lees: karten) op z'n naam schrijft. Maar hoe zit het met een simulatie in een echt Endurance scheurijzer?
In Lyon staat de enige in Europa. Twaalf Endurance wagens (een soort Formule 1 wagens, maar dan iets trager) staan daar op bewegende platformen. Alles is net als in het echie, maar in plaats van op een baan te rijden, kijk je naar drie beeldschermen. Gooi er zes gamejournalisten in en je hebt een strijd op leven en dood.
Dus hup: Sparko racepak en schoentjes aan, helm op de kop en gaan! Na een paar kwalificatierondjes gingen we serieus een aantal minuten rijden. Degene die de meeste afstand had afgelegd mocht zich gelukkig prijzen met eeuwige roem.
En laat dat nu niet ondergetekende 'ik win nooit wat'-jongen zijn. Ed kan trots op me zijn. Hoewel ik daar niet helemaal zeker van ben na de opmerking: 'Wees maar blij dat ik er niet was, snotneus!'



AUTO'S DIE BEVESTIGD ZIJN

- Dodge Charger SRT8
- Dodge Viper SRT10
- Gumpert Apollo Sport
- Pagani Zonda C12S
- Pagani Zonda Cinque
- Pagani Zonda F
- Pagani Zonda F Roadster
- McLaren MP4-12C
- Spyker C8 Aileron Coupe
- Spyker C12 Zagato
- Spyker TD 12 Peking to Paris
- Mercedes SLR 822 S McLaren Roadster
- Mercedes SLR Z199
- Ford Mustang Fastback
- Ford GT
- Koenigsegg CCXR Edition
- Aston Martin DBS
- Audi TTS
- Audi TTRS
- Audi Q7



Zo verander je een Dodge Viper in een Kots Viper.



Stel dat je als enorme autoliefhebber in een rolstoel belandt omdat je wordt overreden door een ontzettend vette bolide, dan raak je eigenlijk feestelijk gehandicapt.

VERWACHTING

Cruisen in een dikke sportauto langs de stranden van Ibiza, ophooken met je buddies en ondertussen nog een paar rondjes rubber laten branden: dat is Test Drive Unlimited 2. Hoe kun je daar nu geen zin in hebben?

- ⊕ Een online autoclub oprichten en chillen in een clubhuis op Ibiza.
- ⊕ Barstensvol dikke authentieke scheurmonsters met elk hun eigen rijstijl.
- ⊕ Niet alleen auto's customizen, maar hele clubhuizen, races en avatars!
- ⊖ Ik vond de hands-on ervaring nog ietwat tegenvallen, maar laten we het er op houden dat het een extreem vroege code was.



MAARTEN

TEST DRIVE UNLIMITED 2
PS3 / PC / XBOX 360
EDEN GAMES / ATARI / NAMCO BANDAI
EIND 2010

TRUE C

ACTIVISION ÜBERTRIP

Hong Kong is een van de meest tot de verbeelding sprekende steden ter wereld en het ideale decor voor een sandbox game. Een persreisje naar de stad zelf zat er vooralsnog niet in, maar voor een bezoek aan Vancouver, de thuisbasis van United Front Games - de studio achter de nieuwe True Crime game met Hong Kong als stralend middelpunt – haalde Jan zijn neus allerminst op.



De eerste twee True Crime games speelden zich respectievelijk af in Los Angeles en in New York en werden beide ontwikkeld door Luxoflux uit Santa Monica. Maar omdat vooral het tweede deel in alle opzichten tegenviel, besloot Activision voor de reboot van de serie aan te kloppen bij een nieuwe studio: het onbekende United Front Games, dat gevestigd is in Canada.

TEGENSTRIJDIG

Waar UFG in ieder geval in geslaagd is, is de sfeer van de Chinese miljoenenstad tot leven te wekken. Sowieso oogt de stad voor een sandbox game zeer gedetailleerd, maar vooral de goudgele gloed die 's avonds over Hong Kong hangt, is perfect getroffen. Ik zag moderne wolkenkrabbers vol glas en geborsteld staal naast drukke marktkraampjes en vieze steegjes waar de tijd lijkt te hebben stil gestaan. Traditie en technische vooruitgang, folklore en modernisering, eer en zelfverrijking...de tegenstrijdigheden gedijen uitermate goed in Hong Kong.
In deze smeltkroes van oud en nieuw kruipen spelers in de huid van Wei Shen, een undercover cop die zich langzaam omhoog werkt in een criminele familie. Dat tijdens zijn job de scheidslijn tussen goed en kwaad zorgwekkend dun begint te worden, zal je waarschijnlijk niet verbazen.

MARTIAL ARTS

Zo schuwt Shen geen geweld om zijn doelen te bereiken. Om in

"TIJDLOOS VERMAAK."



Oké, ze gaan, zoals je op de muur kunt zien, nog wat ouderwets te werk met het oplossen van misdaden, maar deze gast is weldegelijk lid van het TCSI team: True Crime Scene Investigation.



Zouden ze op een Chinese markt ook Vietnamese loempia's verkopen?

VERSCHIL VAN DAG & NACHT

True Crime kent een dag- en nachtcyclus en dat ziet er niet alleen leuk uit ('s nachts is het neon galore in Hong Kong) maar brengt ook verschil in gameplay met zich mee.
Overdag zijn bepaalde districten in de stad drukker dan 's avonds en dat heeft invloed op de manier waarop je je voortbeweegt of manoeuvreert. Een druk marktplein waar je iemand achtervolgt of zelf achtervolgd wordt, is overdag een stuk lastiger over te steken dan in het holst van de nacht als het veel stiller is. Andersom zijn bepaalde uitgaansgebieden overdag rustig maar 's avonds juist weer drukker.
Sommige missies zijn verhaalgebonden en zullen daarom aan een bepaald tijdstip van de dag/avond/nacht gekoppeld zijn. Aanvullend kent True Crime tal van zijmissies en free roaming 'bezigheden' die je op ieder moment kan doen.

CRIME

JAN SPEELT IN EEN CHINESE ZANDBAK



Wij zeggen 'wie kaatst, kan de bal verwachten'. In China zeggen ze: 'wie aan zijn kont krabt, moet geen nagels bijten'.



een goed blaadje te komen bij de invloedrijke Chinezen, moordt hij zonder problemen een heel pakhuis vol rivaliserende bendeleden uit. Voor een sandbox game kent True Crime een behoorlijk uitgebreid en hard vechtsysteem. De combat is context sensitief en je kunt dan ook inspelen op de situatie ter plekke. Staat iemand vlakbij een koelkast, dan ram je z'n gezicht keihard tegen de koelkastdeur aan. Een stoppenkast ontpopt zich als een 'schokkend' stuk gereedschap om een bully tegenaan te smijten, en tafels en stoelen kunnen kapot… waarna je een stoelpoot oppakt en als slaghout gebruikt.
Shen begint met een basic set aan vechtmoves maar gaandeweg krijgt hij er steeds meer bij. Via trainingsscholen die her en der door Hong Kong verspreid zijn, bekwaam je je steeds opnieuw in aanvullende martial arts.
Disarm moves spelen eveneens een rol. Zo kun je aanstormende bad guys hun vleesmessen, dolken of guns ontfutselen. En wanneer de overmacht aan vijanden te overweldigend is voor hand to hand combat of flying kicks, kun je vertrouwen op je schietijzers. Shen beweegt zich vliegensvlug van cover naar cover, springt over tafels onderwijl zijn guns legend op vijanden. Ming vazen en TL balken.
Erg cool: pak een gasfles, rol die naar voren of werp hem in de lucht en knal je guns erop leeg. Diverse tegenstanders slingeren door de explosie in de rondte, sommigen vallen over relingen naar beneden, anderen worden met raam en al weggeblazen… het biedt tijdloos vermaak.



Zoals je in Jan z'n kader kan lezen maakt het verschil of je sommige levels overdag of 's nachts speelt. Het is hier heel druk, maar is dit nu een dag- of een nachtclub?

TRUE PURSUIT FORCE

Zoals vorige maand al werd gezegd, spelen achtervolgingen een grote rol; hetzij te voet, hetzij per auto. De voertuigonderdelen van True Crime 'verraden' het grote aantal ex-EA Black Box medewerkers in dienst bij United Front Games.
De wagens zien er stuk voor stuk goed uit en glimmen in de goudgele gloed van de neonverlichting.
Het rijden van A naar B via een wirwar van steegjes en wegen is natuurlijk het minste wat je van een openwereld game mag verwachten, maar lijkt hier een perfecte balans tussen sim en arcade geworden. Zo komt het plankgassen door de stad en menigtes met veel spektakel in beeld. In Pursuit Force stijl kun je van motoren naar auto's springen terwijl je tijdens je jump je guns trekt en nog wat baddies omlegt. Met de juiste skills kun je op één wiel over auto's heen crossen of bewust je motor een schuiver laten maken, er tijdig vanaf rollen en de doorschuivende tweewieler onder vuur nemen zodat ie in een beeldvullende vuurzee op de vijand afglijdt.
Dergelijke filmische actie lijkt het handelsmerk te worden van True Crime, en als de kwaliteit en fun die het spel reeds uitstraalt zich doorzet, zal United Front Games dit najaar heel wat gamers in virtueel Hong Kong weten te verenigen.

VETERANEN VERENIGD

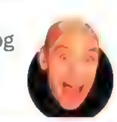
United Front Games werd in 2007 opgericht door een groep veteranen uit de industrie. Inmiddels werken er nu bijna 150 man aan twee games: True Crime en ModNation Racers. Die laatste moet ieder moment uitkomen en wordt wel omschreven als Mario Kart meets LittleBigPlanet.
De studio huisvest mensen met verschillende achtergronden die onder andere hebben gewerkt bij Rockstar, Activision, Ubisoft, Electronic Arts, en kunnen bogen op jarenlange ervaring in de industrie.



VERWACHTING

True Crime oogt slick, en met name de hand to combat en het racen lijken eindelijk eens volwaardig en diep uitgewerkt in een sandbox game. Tel daarbij een van de meest waanzinnige steden op Aarde en je hebt een combinatie die wel eens hoge ogen kan gaan gooien.

+ Hong Kong movie sfeer.
+ Uitgebreid vechtsysteem.
+ Over de top racing.
- Lead character kan nog wat meer persoonlijkheid gebruiken.
- Geen multiplayer.



JAN

TRUE CRIME
PC / PS3 / XBOX 360
UNITED FRONT GAMES / ACTIVISION
Q3 2010

KOMT ER EEN NIEUWE CON

Als we alle mailtjes en posts op PU.nl mogen geloven, dan heeft de meerderheid van jullie liever vandaag dan morgen een nieuwe console van Sony, Microsoft of Nintendo in huis. En eerlijk gezegd zouden wij dat als journalisten, die altijd op zoek zijn naar de next big thing, ook wel zien zitten. Maar gaat het ook daadwerkelijk snel gebeuren?

Omdat Sony, Microsoft en Nintendo zoals altijd hun kaken stijf op elkaar houden over deze materie, hebben we zelf eens de mogelijke scenario's op een rijtje gezet. We geven de redenen waarom er binnen twee à drie jaar GEEN nieuwe console op de markt komt en de redenen waarom dat binnen dit tijdsbestek WEL zal gebeuren. Met aan het eind natuurlijk onze eigen voorspelling.



>> ER KOMT BINNEN 2 À 3 JAAR GEEN NIEUWE CONSOLE... *EN WEL HIEROM...*

1 Zowel Microsoft als Sony komen deze herfst met een compleet nieuw besturingsysteem voor hun console op de markt: respectievelijk Project Natal en Playstation Move. Nintendo heeft net de Wii Motion Plus uitgebracht en zal de komende tijd op zeker nog wat extra gadgets voor hun console bouwen.
Die nieuwe besturingen zijn natuurlijk niet geproduceerd om die na een jaar te vervangen door een nieuwe console. Dat is geld weggooien. De nieuwe stukken hardware moeten juist nieuwe markten voor hen (vooral Sony en Microsoft) gaan openen en op die wijze de houdbaarheid van hun console (flink) verlengen.

2 De PlayStation 2 is de best verkochte console aller tijden met ruim honderd miljoen exemplaren. En geloof het of niet, de PS2 verkoopt nog steeds prima. In Japan bijvoorbeeld beter dan de Xbox 360!
Als je het aantal verkochte PS3's optelt bij het aantal verkochte Xbox 360's en Wii's, kom je misschien net aan het aantal verkochte PS2's. Kortom, de gestelde targets zijn nog door geen van de drie hardwareproducenten gehaald. Bij lange na niet zelfs. Bovendien kan Microsoft het niet maken om hun eigen console nog een keer in een vroegtijdig stadium te dumpen zoals ze met de Xbox gedaan hebben.

3 Er wordt momenteel door zowel Microsoft als Sony nog steeds verlies gemaakt op hun consoles. En dat doet pijn, helemaal bij Sony waar de reserves door de slechte resultaten van het moederbedrijf niet zo groot zijn. Als je weet dat het ontwikkelen van een nieuwe console vele tientallen miljoenen euro's kost, terwijl je momenteel nog geen hol aan je 'oude' console verdient, dan snapt iedereen dat Sony en Microsoft nog echt niet denken aan de launch van een nieuwe computer.
En Nintendo... die verkoopt nog steeds bakken Wii's, dus waarom zouden zij snel iets nieuws gaan presenteren?

4 De meeste publishers hebben geen behoefte aan een nieuwe console. Het aantal verkochte PS3's en Xbox 360's is voor hen nog te laag om structureel grote aantallen games te verkopen (zoals op de PS2). Om nog maar te zwijgen over de Wii, waar nog steeds weinig third-party publishers een hit voor weten te produceren. Die situatie zal bij een nieuwe console in eerste instantie alleen maar verslechteren.

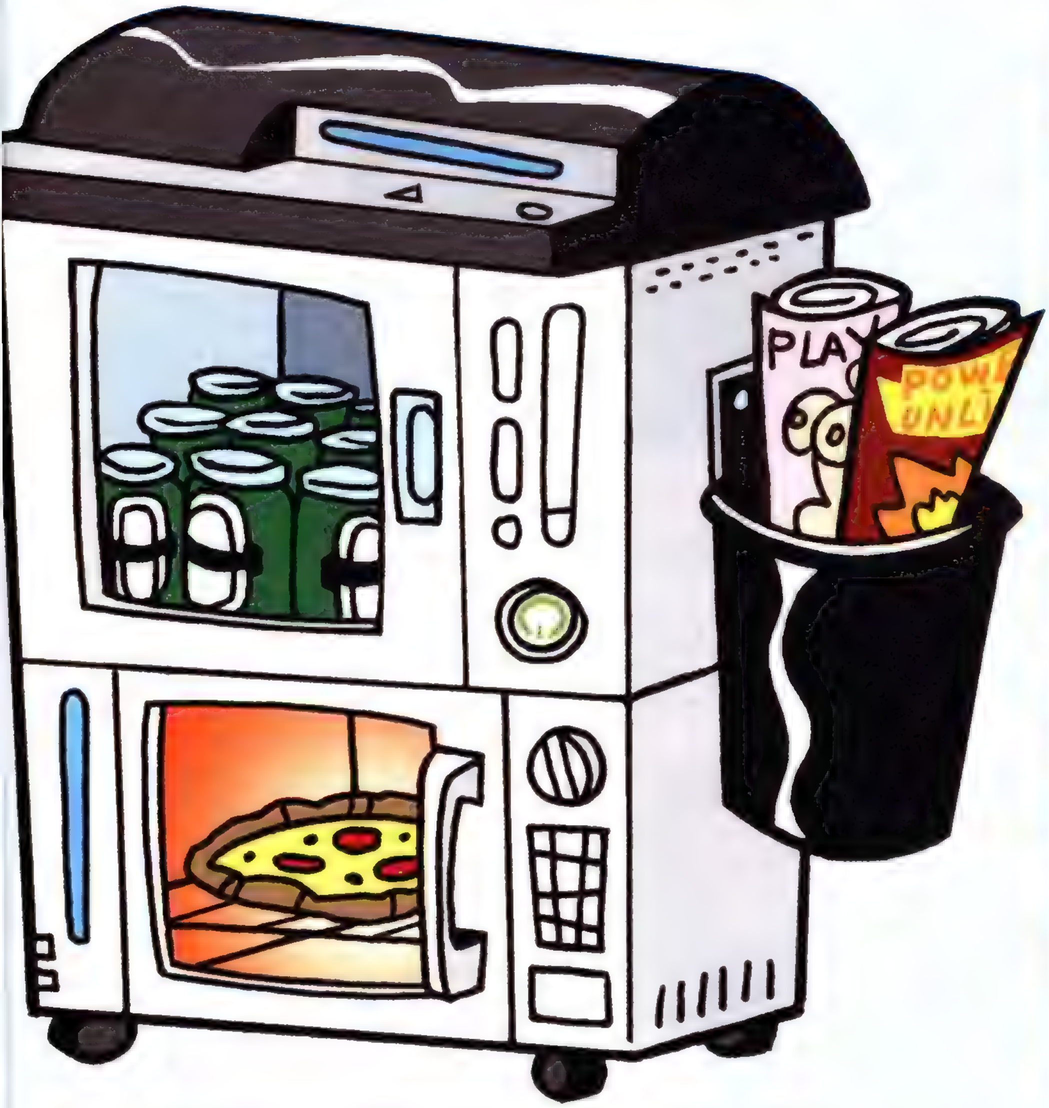
5 Komt er überhaupt nog wel een nieuwe console? Staan we niet aan het begin van het tijdperk van het streamen van games via grote servers? Reken maar dat publishers de ontwikkelingen rondom services als OnLive en Steam nauwgezet volgen. Voor hen is het een natte droom om hun games te kunnen verspreiden zonder tussenkomst van de drie hardware producenten. Scheelt een hoop licentiekosten en bemoeizucht.

EEN NIEUWE HANDHELD VAN NINTENDO

De geruchten dat er een nieuwe DS aan zit te komen, zijn inmiddels bevestigd. Op internet waren ook al berichten te lezen dat de Pokémon Company in het bezit zou zijn van een DS2-developmentkit.
Wij denken dan ook dat eind 2010 /begin 2011 in Japan (en dan rond maart/april in Europa) de nieuwe DS zal verschijnen. Deze 3DS (werktitel) zal 3D beelden op het scherm tonen zonder dat je een 3D bril nodig hebt! De camera van de 3DS zal je ogen tracken en signaleren of je om een hoekje kijkt en dat op het scherm laten zien. Het apparaat zal tevens backwards compatible zijn.



SOLE BINNEN TWEE JAAR?



EN WAT DENKT DE REDACTIE ER VAN...
KOMT ER BINNEN TWEE À DRIE JAAR EEN NIEUWE CONSOLE VAN:

	SONY	MICROSOFT	NINTENDO
JAN	NEE	JA	JA
STEVEN	NEE	JA	JA
JEROEN	NEE	JA	JA
JJ	NEE	JA	JA
JURJEN	NEE	JA	JA
WOUTER	NEE	JA	JA

ER KOMT BINNEN 2 À 3 JAAR WEL EEN NIEUWE CONSOLE... *EN WEL HIEROM...*

1 Nintendo doet in 2010 haar best om de hardcore gamers weer voor zich te winnen met een nieuwe Mario Galaxy en Metroid, maar het zou wel eens te laat kunnen zijn. Veel gamers balen toch van de achterhaalde graphics van de Wii en de vaak matige games (op die van Nintendo na) die er voor uitkomen. Terwijl de PS3- en Xbox 360-bezitters verwend worden. En eerlijk is eerlijk, al te veel vooruitgang kan en hoeft Nintendo ook niet meer uit de Wii te halen. De casual gamer is happy met zijn portie gezwiep.
Daarom kan Nintendo dit keer best wel eens het initiatief nemen in de consolewar en als eerste met iets nieuws komen. Iets wat beter aansluit bij de wensen van de hardcore gamer. Want de love voor Big N. is er nog altijd en aan de creativiteit van Miyamoto en consorten twijfelt niemand. Het zou zelfs een zegen zijn als zij hardcore HD-games gingen maken die ook nog eens optimaal online ondersteund worden.

2 Xbox 360 heeft nu nog een kleine voorsprong in de strijd met concurrent PlayStation. Maar wat als Sony hen inhaalt, en vervolgens flink uitloopt? Absoluut een mogelijkheid waar rekening mee gehouden dient te worden, helemaal als Project Natal niet aan de hoge verwachtingen kan voldoen. Als zo'n situatie zich straks zou gaan voordoen, kijk dan niet gek op als Microsoft opnieuw haar console abrupt inwisselt voor een nieuwe. Want al te veel zakken in prijs kunnen ze niet meer. Bovendien weten ze dat Sony, mede gedwongen door de financiële situatie, zal vasthouden aan de levenscyclus van tien jaar voor haar consoles.

3 Steeds meer developers zeggen het maximale uit de huidige generatie consoles te hebben gehaald. Kijk maar naar de mannen van bijvoorbeeld Epic, Guerrilla en Insomniac. En dan vinden ze het saai worden. Cliffy B. roept zelfs openlijk dat de nieuwe Gears of War voor de nieuwe Xbox gemaakt zal worden.
Of dat de waarheid is of meer wishful thinking weet niemand, maar het is een teken aan de wand. En de geschiedenis leert dat er meestal binnen een jaar of twee na dit soort geluiden een nieuwe console aangekondigd wordt.

4 Kijk naar de uitslag van de mini-enquête onder het PU-team en je ziet dat we unaniem denken dat de Wii en de Xbox 360 binnen twee à drie jaar vervangen gaan worden. Vooral omdat men qua techniek inmiddels al weer een stuk verder is en er dus veel vettere graphics en grotere werelden geschapen zouden kunnen worden. Ook balen we ervan dat de Xbox 360 vaak kapot gaat. Die ellende zou met een nieuwe console verholpen kunnen worden. En als we met collegae praten, dan horen we veelal dezelfde geluiden.

5 We geven toe, het is vooral een wens omdat we altijd weer nieuwere en betere dingen willen zien, terwijl de gemiddelde gamer er waarschijnlijk nog lang niet klaar voor is, maar als heel veel pers dit gaat roepen, dan gaan gamers het ook willen en als zij het willen, dan wordt het vanzelf een ding. Dat we trouwens unaniem van mening zijn dat Sony niet snel met een nieuw apparaat komt, is niet omdat we het niet zouden willen, maar is gebaseerd op het feit dat Sony eigenlijk altijd vasthoudt aan de tienjaars cyclus. Bovendien kunnen zij in prijs nog flink zakken en daarmee hun markt vergroten.

BETHESDA G

2010 moet voor Bethesda Softworks qua games hun beste jaar tot op heden worden. Nu is dat natuurlijk niet zo moeilijk, aangezien dit pas hun tweede jaar als publisher wordt en vorig jaar gebrandmerkt werd door Rogue Warrior, een game waar zelfs kakkerlakken hun neus voor ophaalden. Maar toch was Wouter onder de indruk van het arsenaal dat de kersverse ontwikkelaar op hun allereerste Gamers' Day tentoonspreidde. Het varieerde van verdomd yummie tot prima te pruimen en er zat eigenlijk geen gatverdamme tussen.

FALLOUT NEW VEGAS

Als er in een of ander alternatief universum geen Dragon Age of Mass Effect 2 had bestaan, dan was mijn favoriete, hedendaagse RPG nog immer Fallout 3 geweest. Zal ik weer een ruwe 200 uur in New Vegas pompen, zelfs al komt dit 'spin-off vervolg' van Obsidian?

Omdat New Vegas geen officieel vierde deel in de franchise is, moeten we er niet van uitgaan dat er enorm veel veranderd is aan de fundamenten van deel 3. Maar gelukkig is Obsidian Entertainment niet helemaal van de plee getrokken en heeft men toch aardig wat subtiele en minder subtiele aanpassingen gedaan. En hey, de game lijkt er alleen maar fijntjeser van te worden!



FALLOUT NEW VEGAS

MEER MENSEN IN JE PARTY

In Fallout 3 kon je met een hond of een pratende Supermutant op stap om saampjes te killen, maar veel meer dan een meewandelende NPC met de intelligentie van een zwakzinnige paddenstoel waren deze partymembers niet. Hopelijk gaat dat anders worden in New Vegas, want je kunt nu meerdere lui meevragen in je party waarna je ze directe en indirecte orders kan geven en kunt equippen met armors en guns, in een handig ogende Companion Wheel.

NIEUW VEGAS

Een andere grote verandering is de toevoeging van een reputatiesysteem. Doe je missies voor bepaalde facties, dan vinden ze je toffer. Dit is op zich weinig om van onder de indruk te zijn, ware het niet dat met wie je vriendjes wordt niet alleen bepaalt welke quests je kunt doen, maar ook de loop en zelfs het einde van het verhaal. Geen loze toevoeging, naar ik dacht!

Daarnaast zijn er nog upgrades waarmee je je guns kunt opspicen, zijn weinig wapens gerecycled (getuige de Grenade Machine Gun!!) en moeten veel missies op zowel Rambo-stijl als stealthy wijze te completeren zijn. Gelukkig is de New in New Vegas geen uit de Ghoulaars getrokken woord!



FALLOUT NEW VEGAS



FALLOUT NEW VEGAS



BRINK

BRINK

Nog steeds ben ik onder de indruk van het multiplayer/co-op shooterfestijn van Splash Damage, maar men wist maar weinig nieuwe dingen te vertellen over Brink. Wel mooi om te zien was hoe de interface van bijvoorbeeld het skills- en wapenupgrade menu er een stuk soepeler uitzag dan de vorige keer dat ik de game checkte. Daarbij ontdekte ik tijdens de presentatie een aantal nieuwe Perk-achtige upgrades die zeker boeiend zijn. Zo kom je er met Combat Intuition achter of er iemand ongezien z'n wapen op je nietsvermoedende aars richt, omdat er een geel vlakje in beeld komt zodra er een crosshair van iemand die niet in je beeld te zien is op je gericht staat.

Ook het feit dat je, afhankelijk van het soort lichaamstype dat je kiest, óf sneller en wendbaarder bent óf beter kogels kan incasseren, vind ik prachtig en doet me denken aan de simpele maar effectieve rollenspel-elementen van bijvoorbeeld San Andreas. Het zijn elementen als deze die van Brink een misschien wel revolutionaire mix van RPG en action-shooter maken. En nu ook nog gebleken is dat er schot in de ontwikkeling zit, is mijn verheuging groots. Fans van het ondergewaardeerde Quake Wars moeten sowieso hun oren gespitst houden, maar eigenlijk komt iedereen die van een schietspelletje houdt in aanmerking om Brink de shit te vinden.



GAMERS' DAY

WOUTER GENIET VAN GAMES & LUXE

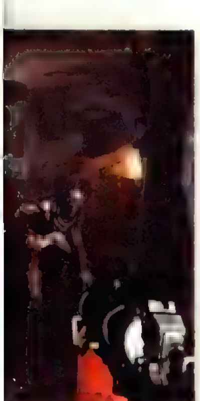
RAGE

We blijven in de post-apocalyptische sferen, want wat is er per slot van rekening gezelliger dan een verschroeide aarde waar mutanten je grote teen willen afbijten? Rage is gelukkig wel andere taart dan Fallout, zo blijkt uit veel.

De wereld in Rage is eveneens Fucked Up Beyond All Recognition; je loopt ook in deze game met guns in first-person rond en je zal opnieuw looten als een obsessieve strandjutter om met bepaalde rotzooi zelf handige spulletjes te maken.
Maar de wereld in de shooter van id Software is een stuk dynamischer dan die van Nevada of Washington. Zo werden we in de eerste minuut van de demonstratie al geconfronteerd met een knakker genaamd Crazy Joe, die meer mimiek in z'n linkerpink heeft dan alle NPC's in Fallout bij elkaar.
Bovendien is deze game veel meer een shooter, zit er vehicular combat in en is er van levellen geen sprake. Laat ik dan ook maar ophouden met vergelijken, want dat slaat op kaas.



RAGE



RAGE

MONKEH MUTANTEN

Het mag wel een dooie wereld zijn in Rage; de vijanden die je naar de puntige kant van je kogel verwijst, zijn zeker niet levenloos. De groep mafkezen genaamd de Ghostclan bijvoorbeeld, zijn zo wendbaar als apen. Ze slingeren aan overhangende pijpen, springen over hekjes en proberen je met soepele highkicks tegen je kop te schoppen. Schiet je ze in hun schouder dan grijpen ze die grimassend beet, hoewel ze nog steeds op dezelfde snelheid op je af blijven stormen. Schiet je ze in hun been dan zullen ze bloedend en heel wat minder rap je richting op komen.
Dynamische actie klinkt als een totale persberichtdooddoener, maar in dit geval is een betere omschrijving nauwelijks mogelijk. Je daadwerkelijk het gevoel geven dat je je vijand echt pijn doet, is namelijk iets dat weinig shooters zo goed kunnen als Rage en dat weet ik al terwijl ik zelf nog niet eens gespeeld heb!

VERVOER KAN OOK LEUK ZIJN

Knallerij in wagens is een ander belangrijk bestanddeel van de actie. Het rijden met je eigen, geupgrade buggy of American musclecar is een snelle manier om van het ene punt in de game naar het andere te komen, en het schieten op andere wagens zorgt ervoor dat je je tijdens die reisjes niet verveelt. Gelukkig valt er ondertussen ook nog wel wat te looten en zijn er races te doen die je via questgivers in dorpjes kunt regelen.
Combineer deze beide soorten actie met interessante elementen zoals de mogelijkheid om spiderbots en op afstand bestuurbare autootjes met bommen erin te maken van gescoorde loot, het feit dat je met je boemerang-achtige Wingstick koppen op afstand kan snellen, er zowel aan jezelf als aan je wagen genoeg te upgraden valt, en je mag wel zeggen dat ik er weinig op tegen heb om na Fallout nog een keer postapocalyptisch te gaan.

HUNTED THE DEMON'S FORGE

Speciaal voor deze Gamers' Day hadden Elara en Caddoc een bezoekje aan een beautyfarm gebracht waardoor Hunted: The Demon's Forge in ieder geval grafisch net even wat meer indruk maakte dan een aantal weken geleden.
De nadruk tijdens de presentatie lag vooral op de paden die je kan kiezen in deze game, die ontwikkelaar inXile een third-person action dungeon crawler noemt.
Je hebt namelijk de Critical Path (verhaallijn/main questline) maar daar kan je ook lekker vanaf wijken, waardoor er meestal puzzels op je pad komen en je beloningen krijgt in de vorm van nieuwe wapens of crystals. Die laatste kan je gebruiken om de twee warriors te upgraden.
Nog steeds leggen de heren de nadruk in Hunted duidelijk op co-op, wat gezien het getoonde stuk gameplay inderdaad best geinige situaties kan opleveren. Maar op de vraag waarom de game dan niet in splitscreen te spelen is, werd eerlijk geantwoord dat ze 'geen afbreuk willen doen aan de graphics'. Fair enough...



HUNTED: THE DEMON'S FORGE

DE TRIP TRIPTE ZO

Wijnproeven, gokspellen spelen, fancy lunch en diner in een hotel dat een kruising was tussen een kasteel en een landhuis, in een dorpje buiten Parijs, terwijl er ondertussen een presentatietje werd gehouden, zo tripte die trip. Bethesda doet dat goed: verder gaan zo!






TOPGAMES BIJ GAME MANIA
Pre-Order Now!
RELEASE: 28/05
ALPHA PROTOCOL THE ESPIONAGE RPG
+ GRATIS BEANIE*
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360
RELEASE: 28/05
blur
+ GRATIS BOOSTER PACK!*
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 | PC
RELEASE: 25/06
SINGULARITY
+ GRATIS COMIC BOOK!*
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 | PC
OUT NOW
RED DEAD REDEMPTION
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360
ModNation RACERS
OOK VERKRIJGBAAR OP: PSP
SPLIT/SECOND VELOCITY
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 | PC
2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 Wii | PSP
PRINCE of PERSIA
OOK VERKRIJGBAAR OP: X360 Wii | PSP DS | PC (3 JUNI)
Wii
NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE
* ZOLANG DE VOORRAAD STREKT
Meer dan 80 Game Mania stores:
www.gamemania.eu
GAME MANIA®
GAMES | CONSOLES | ACCESSOIRES

REVIEWS

RIJDEN

Van alle games die deze maand zijn verschenen, kan ik zeggen dat Red Dead Redemption de game is die ik waarschijnlijk het meest ga spelen. Natuurlijk doorloop ik meerdere keren de singleplayer maar ik heb het idee dat ik ook online de nodige uurtjes door ga brengen. Al was het alleen al om met wat online vrienden over de prairie te rijden en lekker bandito's af te knallen.
Het enige probleem dat ik heb, is dat ik mijn Red Dead verslaving moet gaan delen met Blur, de racegame die qua singleplayer misschien een beetje teleurstelt, maar dat meer dan goed maakt met een geoliede multiplayer.
Maar het allergrootste probleem is waarschijnlijk wel dat het WK voetbal voor de deur staat! Dat gaat allereerst ten koste van mijn gametijd thuis maar met name op de redactie. Het zou dus zo maar eens kunnen zijn dat de volgende PU later komt omdat de hele redactie urenlang voor de buis gekluisterd heeft gezeten. Maar dat kunnen jullie ons wel vergeven. Toch?



BETROUWBAAR

Ik snap best dat sommige redacteuren nu al bijna in hun broek pissen van opwinding over het komende WK-voetbal. Maar dat de volgende PU later zou komen omdat iedereen hier TV zit te kijken, gaat natuurlijk niet gebeuren. Ten eerste zal ik er alles aan doen om iedereen aan het werk te houden; het WK-voetbal is belangrijk, maar de PU is heilig! Dat zal ik die snotneuzen hier wel eens even duidelijk maken. Ten tweede begint het WK pas op 11 juni en dan ligt de volgende PU al bij de drukker (gelukkig is er één iemand die de planning kent).
Nu ik 't toch over het WK heb: een van onze stagiairs ving een paar dagen geleden via Twitter het bericht op dat Wesley Sneijder z'n been had gebroken. 'Daar gaat het WK', twitterde een semi-bekende Nederlander. Ik was behoorlijk aangeslagen en checkte de uren daarna regelmatig VI.nl voor meer nieuws hierover. De volgende dag stond Sneijder gewoon in de basis van Inter tegen Barcelona.
Hiermee wil ik maar aangeven dat al die mensen die roepen 'fuck professionele nieuwsgaring' niet moeten vergeten dat journalisten die de hele dag bezig zijn met hun vak, toch heel wat betrouwbaarder nieuws brengen dan de eerste de beste klootviool die iets in de wandelgangen denkt te hebben opgevangen.
Natuurlijk zitten wij van de PU en PU.nl er ook wel eens naast, maar ik steek mijn handen er voor in het vuur dat alles wat je aan serieuze nieuwsberichten van ons te lezen krijgt, heel wat vaker gecheckt is en een groter waarheidsgehalte heeft dan veel van de berichten die je tegenwoordig op internet tegenkomt.



TOPSCORE



RED DEAD REDEMPTION
"GROOTS EN MEESLEPEND."

RACE VETE



SPLIT/SECOND VERSUS BLUR
"STRIJD DER MARIO KARTS ON TESTOSTERON."

BREEKBARE GAME



FRAGILE DREAMS
"DIT MOET JE ZWIJGEND BELEVEN."

OLD SCHOOL GAME

3D DOT GAME HEROES
"EEN EERBETOON AAN DE 2D ZELDA AVONTUREN."



ALAN W

Wouter houdt van de nacht, van donkerte, wordt eigenlijk pas wakker als de zon ondergaat. Maar in Alan Wake is de duisternis zijn vijand, moet hij het bestrijden met de power van het licht! Dat is net effe wat anders dan de gordijnen dichttrekken omdat de zon zo in de televisie schijnt…



Eindelijk! Na zes jaar knutselen aan duizenden lichteffecten, schaven aan randen van ontelbare schaduwen, renderen van kilometers aan bomen en opnemen van meerdere uren aan acteerwerk, is Remedy eindelijk klaar om Alan Wake uit z'n bed te schoppen.
Geïnspireerd door tientallen verschillende soorten media, met een shitload aan verwijzingen in het doordachte verhaal, zich afspelend in een dorp douwvol geschiedenis en andere fijne details, kan het toch niet anders dat de heer A. Wake (heb je die naam door? Bij mij duurde dat laaaang namelijk!) ons gaat overdonderen!
Ik was in ieder geval klaar om zes episodes lang keeldiep in de duisternis van Bright Falls te baden…

ALAN PAYNE WORDT WAKKER!

Remedy heeft me enorm weten te vermaken met hun geniale Max Payne games, maar een mieterig schrijvertje dat op zoek is naar z'n vrouw is toch wel andere koek dan een stoere bullettime wieldende, depri-ass modderfokker met een vengeance.
Toch heeft Alan Wake wel wat gemeen met Max Payne. Zo is Wake niet echt een auteurtje met een week hart en zachte handjes, maar heeft hij dankzij zijn opvliegende, zelfs een tikkeltje arrogante karakter wel iets van Payne over zich, tweed jasje of niet. Bovendien geniet hij van z'n carrière als succesvol schrijver door zichzelf regelmatig vol te tanken samen met z'n manager, iets wat hem weer nét een beetje cooler maakt dan de gemiddelde Ronald Giphart.
Wake as game heeft daarnaast hetzelfde gevoel voor detail als Payne, wat zich niet alleen uit in de kleine dingetjes die de setting geloofwaardig maken (denk aan volle boekenkasten waarin je praktisch elke titel kan lezen, aanplakbiljetten van bekende figuren in het dorp, opgezette beesten en andere pietepeuterige touches), maar ook in het programma Night Springs (een tegenhanger van Max' Lords and Ladies) dat op TV's verspreid door de game te checken is en een radioprogramma dat je veel achtergrondinformatie geeft over de gebeurtenissen in Bright Falls. Of je nou het geduld hebt die shows af te kijken/luisteren of niet, het zal niemand ontgaan hoeveel liefde en tijd in baby'tje Wake is gestopt.

SIMPELHEID SCOORT

In feite is Bright Falls een vrij simpele setting; je hebt het even onheilspellende als idyllische dorpje, er is het bos er omheen en dan ligt er nog een meer ergens in het midden, that's it. Maar omdat alles zo overdadig uitgewerkt is, zo gedetailleerd in beeld komt en de geschiedenis van Bright Falls uit elke boom en blokhut lijkt te sijpelen, is het misschien wel de



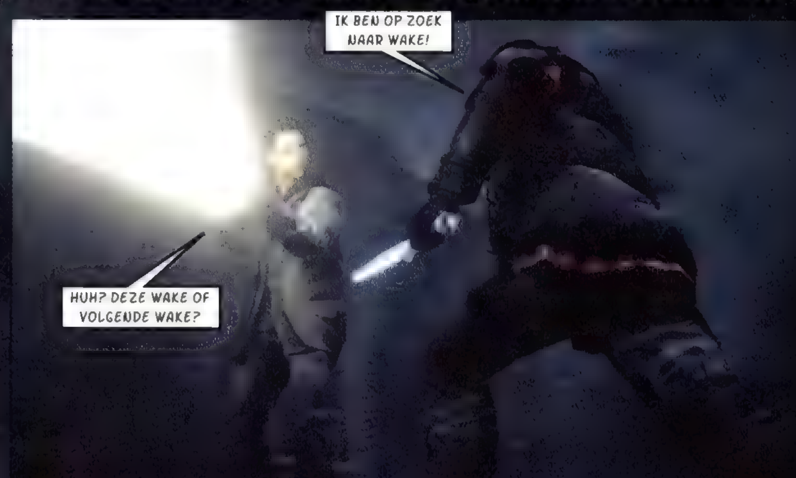
Alan had een enorme hekel aan laffe dieren zoals deze schijtlijsters, maar ook aan bange wezels en angsthazen.

DOWNLOADABLE EPISODES

Alan Wake is ingedeeld in zes episodes die elk ruwweg uit een dag en nacht gedeelte bestaan. Overdag volg je het verhaal en moet je vrij vaak achter iemand aanlopen die je iets aan het vertellen is, 's nachts gaat de actie loos. Gelukkig is het niet zo dat je je de pleuris verveelt als de zon schijnt en je niet kan wachten totdat je weer mag knallen; de gameplay is goed in balans en het verhaal wordt op stimulerende wijze uit de doeken gedaan.
Remedy heeft al beloofd dat er Episodes als DLC zullen uitkomen en ik vraag me af wanneer we dan het échte eind te zien krijgen. Hopelijk niet pas in Episode 14…



In dit bos heeft Wouter urenlang rondgelopen tijdens het spelen van de review versie. Ik noemde 't op een gegeven moment het Wouter Bos…



Sorry, er moest weer één flauw naamgrapje in.

AKE

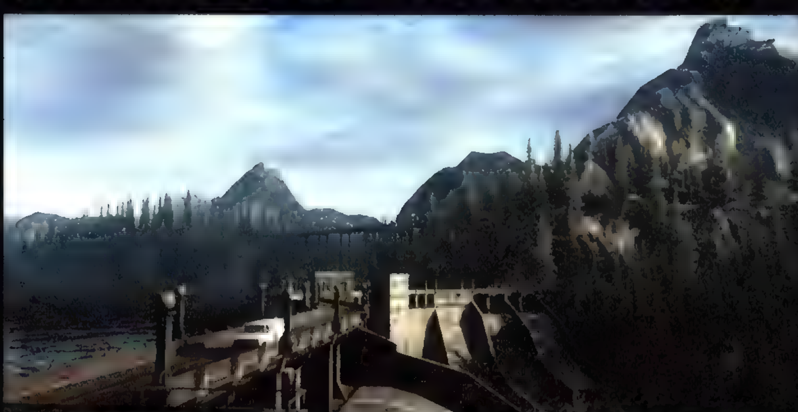
WOUTER WORDT WAKKER

beste omgeving in een game sinds Liberty City.
Jammer alleen dat de té theatrale voice-acting en de soms wat levenloze facial animations van de inwoners de geloofwaardigheid van het geheel een tikje naar beneden halen. Alan's vrouw, Alice, bijvoorbeeld ziet er uit als Jerney Kaagman die teveel downers heeft geslikt en ook z'n manager Barry kan wel wat rek in zijn smoel gebruiken.
Dit heeft me echter eigenlijk alleen maar aan het begin van de game gestoord, want de game zuigt je vooral diep naar het donkerste gedeelte van Alan's ziel op het moment dat de knallerij in alle hevigheid losbarst. Deze actie, die eerst nogal simpel en repetitief lijkt, is uiteindelijk enorm verslavend en wordt geleidelijk aan zelfs nog meer de spil van de game dan het verhaal. Tenminste, voor mij dan.

SAY HELLO TO MY GLOWING FRIEND

The Taken zijn je vijanden en in feite zijn dit inwoners van Bright Falls die zijn bezeten door The Dark Presence. Er zit donkere shit om ze heen die hen onkwetsbaar maakt en jij moet ze net zolang blootstellen aan licht totdat ze geen kogels meer kunnen koppen.
Om dat klusje te klaren heb je vijf verschillende, in kracht variërende zaklantaarns die je tevens gebruikt als richtlijn, maar ook flares, flashbangs en een flaregun behoren tot je duisternis-uitroeiende foefjes.
Gooi er een revolver, twee shotguns en een rifle bij, en je hebt een opsomming van het ganse Alan Wake arsenaal.
Dit klinkt magertjes, maar vreemd genoeg weet Remedy de actie zo fucking spannend en uitdagend te maken (Normal is de makkelijkste moeilijkheidsgraad en zeker geen strandwandeling), dat je nooit het idee hebt dat er iets ontbreekt of dat je steeds met hetzelfde bezig bent. Bizar is dat, want in feite ben je constant je zaklantaarn op lui aan het schijnen, net zolang totdat de donkerte van ze afgeknald wordt, waarna je je guns op ze leegschiet en The Taken in lichtgevende scherven uit elkaar spatten. Maar doordat je soms op de meest onverwachte momenten wordt overspoeld door enemies, of omdat je moet vluchten bij gebrek aan wapens, of omdat er in krappe omgevingen gevochten moet worden, of omdat je met behulp van lampen in de omgeving op tactische wijze vele golven bastards het hoofd dient te bieden, is 't alsof elke confrontatie weer anders is.
Zelfs in de laatste Episode gilde ik nog van plezier als het beeld vertraagde om me te waarschuwen voor naderende Taken, en ik een mep met een bijl ternauwernood wist te ontwijken, om vervolgens van close range een flare in de duistere aap z'n smoel te knallen! Heerlijk werk, indeed.

> "EEN HEFTIGE NACHTMERRIE WAARUIT JE NOGAL RUW GEWEKT WORDT."



Op een preview plaatje stond hier nog een hek, maar nu gaat het dus echt gebeuren, want het hek is van de dam!

CHOP! EINDE

Is het wel een goed teken dat de actie eigenlijk boeiender is dan het verhaal, terwijl Alan Wake toch een behoorlijk verhaalgedreven ervaring hoort te zijn? Nou, nee, maar dat wil niet zeggen dat je niet geboeid zal zijn door de ontwikkelingen, die bijzonder mysterieus, spannend en bij vlagen freaky zijn. Het is meer een afterthought, iets dat alles te maken heeft met het einde van de game. De afsluiting is niet slecht, het is alleen behoorlijk open en wat onbevredigend, voelt afgeraffeld zelfs, omdat er duidelijk ruimte overgelaten wordt voor DLC. Dat is allemaal cool enzo, dat er nieuwe Episodes zullen worden toegevoegd, maar dit geeft je toch wel een beetje het idee dat je een game hebt gespeeld waar een stukkie van mist.
Je kunt wel zeggen dat Alan Wake een bijzonder heftige nachtmerrie is waar je nogal ruw uit gewekt wordt. En ja, dat gebeurt inderdaad wel vaker bij een nachtmerrie, maar daarom hoef ik het nog niet leuk te vinden! ✪



Ook hele zware stenen worden, als je ze beschijnt, lichter.

IRRITANTE POLTERGEIST

Je vecht niet alleen tegen The Taken in Alan Wake, ook levenloze objecten worden door The Dark Presence een soort van levend gemaakt. Soms is dit cool als je bijvoorbeeld bezeten graafmachines of een harvester op je dak krijgt, maar vaker vond ik de willekeurige tonnetjes en stukken hout die je naar je smoel gesodeflikkerd kreeg een beetje irritant.



CONCLUSIE

Alan Wake verweeft verhaal en actie tot een constant boeiend geheel. De sfeer is opzuigend, de graphics bij wijlen subliem en technisch zijn er nauwelijks mankementen. Jammer alleen dat de hele rit afloopt met een sisser waar de grootste leeglopende strandbal ter wereld niet mee kan wedijveren.

WOUTER

SCORE 89

Zo'n tien uur lang heb ik vastgenageld op de testhokbank gezeten, totdat ik met een klap in het gezicht wakker werd. Noem me maar Wouter Akker.

ALAN WAKE
XBOX 360
REMEDY/MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

16

ALPHA P

PRIMEUR

Stealthgames en RPG's zijn twee favoriete genres van Jan. Hij was dan ook helemaal in zijn nopjes toen de review-versie van Alpha Protocol op de deurmat viel, aangezien deze titel beide genres op unieke wijze combineert.

Het prille begin van Alpha Protocol is even slikken. Je ziet twee enorme vliegtuigwielen door het beeld rijden en ik zal eerlijk zijn, dat zijn niet de mooiste vliegtuigwielen die je ooit in een game gezien hebt. De ietwat hoekige wielen zijn van een vliegtuig dat opstijgt en later door een mysterieuze raket uit de lucht wordt geschoten. Aan de speler, een spion in dienst van de geheimzinnige overheidsinstantie Alpha Protocol, de taak de verantwoordelijken achter deze terroristische (?) daad op te sporen.
Al snel kom je erachter dat je in een web van intriges bent beland waarbij niemand is wie hij is, en de termen 'goed' en 'kwaad' op losse schroeven komen te staan. Er is een wereldwijd complot gaande, en oei, oei, oei mensen, wat wordt dat spannend en vermakelijk uiteengezet.

DIEPGANG BOVEN GRAPHICS

Het is daarom een tikje jammer dat de techniek achter het spel niet meekan met de diepgang van de gameplay en de vertakkende speelstijl.
Ontwikkelaar Obsidian Entertainment heeft het zichzelf niet makkelijk gemaakt door niet alleen vier verschillende spionnen 'klassen' te introduceren, maar ook nog eens een dialoogsysteem te hanteren dat dicht in de buurt komt van meesterwerken als Dragon Age en Mass Effect. Het betekent dat twee spelers nooit dezelfde spelervaring zullen doorlopen en dat de variatie aan missies, personages en plottwisten enorm groot is. Nu is dit voor SF en Fantasy RPG's inmiddels gangbaar, maar voor games met een hedendaagse setting is dit de eerste keer.



"JE BEPAALT ZELF OF JE JASON BOURNE, SOLID SNAKE, SAM FISHER OF JACK BAUER BENT."

En nu ik de game anderhalf keer gespeeld heb (ik ben alweer bezig met een tweede tour en kom totaal andere dingen tegen), vraag ik me af waarom het spionageverhaal en het rollenspel elkaar nooit eerder omarmd hebben, want het voelt verdraaid goed aan.
Ik wil je alleen wel op het hart drukken dat de game grafisch niet het mooiste in huis heeft. Naast het genoemde introfilmpje, is ook het leveldesign niet altijd even fraai en knok je vaak tegen kloonsoldaten. En dat valt meer op in een 'hedendaagse' setting dan wanneer je tegen Orcs aan het hakken bent in bos nr. 327098.
Maar laat ik je één ding zeggen: kijk door de verouderde graphics heen en laat je onderdompelen in de veelzijdigheid van de spionage-RPG gameplay, die is namelijk heerlijk. Tot slot, de PC versie is grafisch superieur dus goed nieuws voor mensen die van plan waren het spel op dit platform te spelen.

KNALLEN, SLUIPEN OF HACKEN

Jij bent spion Michael Thorton en in het begin kies je uit drie klassen: Soldier, Field Agent of Tech Specialist, en om in RPG termen te blijven, zou je die respectievelijk kunnen uitleggen als Warrior, Rogue of Mage. Het komt er kort gezegd op neer dat je als Soldier gaat voor knallen en confrontaties (en dus verdeel je je punten over skills als toughness, automatische wapens en armour), de Field Agent is Mister Sneak (punten naar stealth, martial arts en gedempte guns) en de Tech spion wil natuurlijk makkelijk computers hacken en alarmen kunnen omzeilen (meesterlijk is de Radio Mimic, een Sound Generator om guards weg te lokken).
Je kunt eventueel ook je eigen spion samenstellen via de Freelancer klasse maar dat zou ik niet aanraden. Je haalt echt het meeste uit de

VOOR DE DIEHARDS

Obsidian heeft haar game vol keuzes en uitdagingen gestopt, maar het kan nog gekker. Want in plaats van in het begin een van de vier klassen te kiezen, kun je ook voor Recruit gaan. Dan begin je de game met geen enkel skill slot gevuld met punten. Je zult er dan dus extra hard tegenaan moeten om je zelf te ontwikkelen en dat is alleen voor echte bikkels weggelegd.
Voltooi je de game op Recruit dan open je de Veteran klasse. Als je dan de game opnieuw speelt, krijg je als beloning voor je harde werken meteen bij iedere skill drie (!) gevulde slots om daarna alles uit de game te halen. Heel cool.



Bij de naam bordeel kun je je niets voorstellen en hoerenkast vind ik wat plat klinken. Ik zou zeggen: 'deze scène speelt zich af in een neukerette'.



Ik ken wel dat spelletje 'spijkers poepen' maar kogels poepen is voor mij nieuw.



ROTOCOL

JAN IS EEN MEESTERSPION



REPLAY DE-LUXE

De verschillende klassen die je kunt spelen, geven al aan hoe groot de replaywaarde van Alpha Protocol is. En in navolging van Mass Effect 2 en Heavy Rain, doet Alpha Protocol ook nog eens een duit in het zakje van meerdere einden. Het spel kent er maar liefst 32! Benieuwd wie de 'finished all possible endings' achievement haalt.

game als je je specialiseert. Bovendien kun je wapens upgraden met scopes, magazijnen, lasersights en ander lekkers.

DIALOOG

Er zijn momenten dat je het idee hebt dat je een third-person shooter speelt, maar dat is Alpha Protocol niet. Het is een RPG, of beter gezegd een action-RPG met de mogelijkheid tot veel knalwerk.
Je kunt achter cover plaatsnemen, vijanden van veraf neerschieten en met granaten gooien maar toch is dit geen shooter. Bij alles wat je doet krijg je namelijk XP punten en die tellen op zodat je weer punten krijgt om je skills aan te vullen, uit te bouwen en, als je het goed doet, te maximaliseren. Alles wat je doet levert XP op. Van het kraken van een slot, het in leven houden van alle guards binnen een gebouw, tot iedereen aan gort knallen... het hangt er alleen wel vanaf wat voor klasse je speelt.
Daarnaast is het dialoogsysteem essentieel. Het lijkt op Mass Effect met het grote verschil dat je slechts beperkte tijd hebt om een keuze te maken of je je bijvoorbeeld professioneel, terughoudend, amicaal, arrogant of agressief opstelt in een gesprek. Zo zul je meerdere kleurrijke personages tegenkomen tijdens je missies. Jaag je die tegen je in het harnas dan zullen ze je niet helpen, krijg je bepaalde missies niet of nog erger, kunnen ze je gaan tegenwerken. Bewijs je ze een dienst, dan willen ze je wel op weg helpen of zelfs tijdens missies aan je zijde vechten, maar dan nog kan het soms een heel andere kant op gaan.

KIES ZELF DE MISSIES

De levels en missies zelf zijn zo ingericht dat ze meerdere speelstijlen ondersteunen. Camera's die de omgevingen afspeuren, te hacken deuren, vertakkende gangen, trappen, ladders en balkons, maken dat je zowel gunblazing maar ook als dief in de nacht je eigen pad kunt volgen. In dat laatste geval duurt de game zowat twee keer zo lang omdat je veel meer met timing bezig bent.
Ook fraai is de vrije structuur van de game. Je bepaalt zelf in welke volgorde je missies doet vanuit de belangrijkste hubs (Rome, Moskou en Taipei). Het doden van een bepaalde dubbelagent, kan er voor zorgen dat je een specifieke missie in Moskou nooit te zien krijgt. Andersom geldt ook dat als je bepaalde missies eerst doet, andere missies dan weer makkelijker worden.
Daarnaast zijn er nog talloze zijmissies die je kunt triggeren en loont het om omgevingen af te speuren voor archieven, kogels en goodies. Alles komt uiteindelijk een keer terug en niks 'ligt' zomaar ergens op een tafeltje.

JE EIGEN VERHAAL

Iedere gamerecensent die zijn werk serieus neemt en de moeite neemt het spel minimaal een paar keer te doorlopen of in ieder geval bepaalde missies volstrekt anders te spelen en conversaties anders in te gaan, zal merken dat Alpha Protocol heel veel lagen kent en dat de gameplay een speeltuin aan opties biedt.
Jij schrijft feitelijk je eigen spionageverhaal en bepaalt zelf of je een Jason Bourne, een Solid Snake, een Sam Fisher ten tijde van Chaos Theory, of een Jack Bauer bent. En wie wil dat nu niet?



Dit doet ie op routine. De zogenaamde huis- tuin- en keukentrap.



CONCLUSIE

[illegible]

JAN

SCORE 84

Afhankelijk van de klasse tussen de 18 en 35 uur. Daarna ga je de game natuurlijk nog eens spelen om te kijken of je die getuige alsnog bleekwater kunt laten drinken tijdens je ondervraging.

ALPHA PROTOCOL
PC / PS3 / XBOX 360
OBSIDIAN ENTERTAINMENT / SEGA
1 SPELER
28 MEI 2010
18

RED DEAD R

Een aswolk gooide roet in het eten en dus kon Jeroen een uitgebreide speelsessie met Red Dead in Londen op zijn buik schrijven. De lange liet het er niet bij zitten, zadelde zijn paard en galoppeerde richting Breda, alwaar het Nederlandse kantoor van Rockstar is gehuisvest, in de hoop aldaar met Red Dead te kunnen spelen. We hebben de Zaankanter nooit meer teruggezien, op deze brieven na...

❶ - ZWAARGEWOND

Beste Abigail en Jack,
Jack, mijn zoon; wil je deze brief voorlezen aan je moeder Abigail? En help me onthouden dat als ik weer thuis ben, ik met 'r aan de slag ga om haar eindelijk eens te leren lezen.
Ik kan niet anders zeggen dan dat ik jullie mis. Het is allemaal anders gelopen dan ik me had voorgesteld. Ik dacht, ik klaar dat klusje wel even en dan zie ik jullie snel weer terug. Maar niets is minder waar. Ik verwachtte geen problemen toen ik bij Bill Williamson langsging om mijn gram te halen, maar het was alsof hij wist dat ik zou komen, en nog voordat ik iets kon doen, opende hij met zijn handlangers het vuur en liet me zwaargewond achter voor de poort van Fort Mercer. Gelukkig voor mij kwam Bonnie McFadden langs; zij nam me mee naar haar boerderij waar ze me heeft verzorgd tot mijn wonden voldoende geheeld waren. Het is een aardige meid die Bonnie, ze heeft het ook niet makkelijk gehad. Opgroeien in een familie met alleen maar broers en dan een boerderij runnen samen met je pa. Liefde heeft ze niet gekend, maar ze verdient het. Ze heeft me trouwens geleerd hoe je vee bij elkaar drijft. Ik word nog een echte boer. Abigail, ik wil een boerderij met jullie runnen.
Liefs, John



Steekpartijen vonden destijds vaak buiten plaats, je had immers nog geen HEMA's...

❷ - WILD HORSES

Hi Abigail en Jack,
Ik heb zojuist mijn eerste wilde paard getemd! Het is een heel vreemd gevoel om zo'n wild beest te vangen met je lasso en dan op zijn rug te klimmen, je evenwicht te bewaren om erop te blijven zitten en te hopen dat het beest zich vervolgens overgeeft aan jou.
Bonnie heeft me zelfs een van de gevangen hengsten cadeau gedaan, het is een mooi paard, vurig ook. Zijn huid glanst wanneer de zon op hem schijnt, felgeel alsof er vuur onder brandt. Pijlsnel is hij.
Ik vertrek hier zodra mijn wonden zijn geheeld en ik in Armedillo nog wat klusjes heb afgemaakt. Je begrijpt dat ik zo snel mogelijk achter Bill aan wil. Daarna hoop ik vurig jullie snel weer te zien.
Groeten, John

EMOTIONEEL

Het verhaal rondom John Marston staat als een huis. Met name tegen het einde komt de game wel erg dichtbij en voel je mee met John en zijn familie. Het slot van de game is verrassend en zul je niet snel vergeten.
Ik kan er niet al te veel over kwijt maar het was een emotioneel en zwaar einde. Eentje waar je als speler trots op zult zijn.



John is een keiharde gast, dus reken er maar op dat ie z'n huid duur verkoopt.

GEEN RADIO

In Grand Theft Auto heb je natuurlijk de radiostations die het stadsleven opleuken. In Red Dead is je paard uiteraard niet uitgerust met een radio en is er dus geen muziek. In plaats daarvan speelt er constant een achtergronddeuntje. In Amerika zijn het mondharmonica riedels terwijl in Mexico trompetten de dienst uitmaken. Het muziekje overheerst nooit, maar werkt zeker sfeerverhogend en zal ook aanzwellen wanneer er actie te beleven is.
Er zitten echter wel een paar muzikale intermezzo's in de game. Ik ga niet verklappen hoe en wat, maar wanneer je ze hoort, zul je misschien wel een traantje wegpinken.

EDEMPTION

POWER UNLIMITED GOLD

JEROEN VINDT 'T OM OVER NAAR HUIS TE SCHRIJVEN

❸ - NIET THUIS

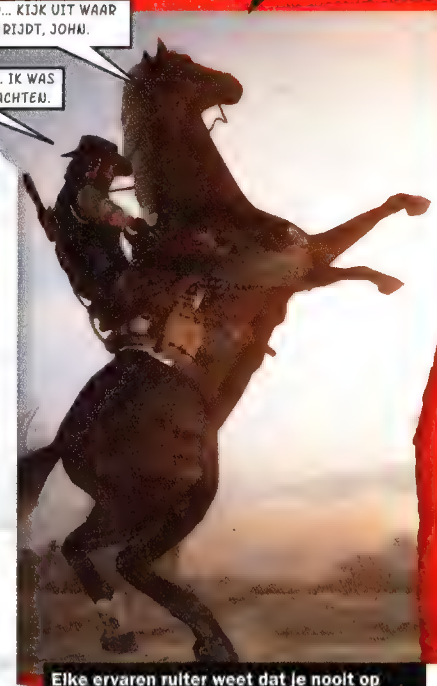
Lieve Abigail en Jack,
Bill was al vertrokken voor ik hem kon 'spreken'. We hebben met een hele groep het fort op z'n kop gezet, maar die gluiperd was nergens te bekennen. Hij zou naar Mexico zijn gevlucht zo wordt er hier gezegd, dus ik denk dat dat mijn volgende doel wordt. Mexico... het schijnt er een zooitje te zijn. Een burgeroorlog staat er op het punt van uitbreken. Maar ik heb geen keus.
Tot gauw, John

❹ - REGEN

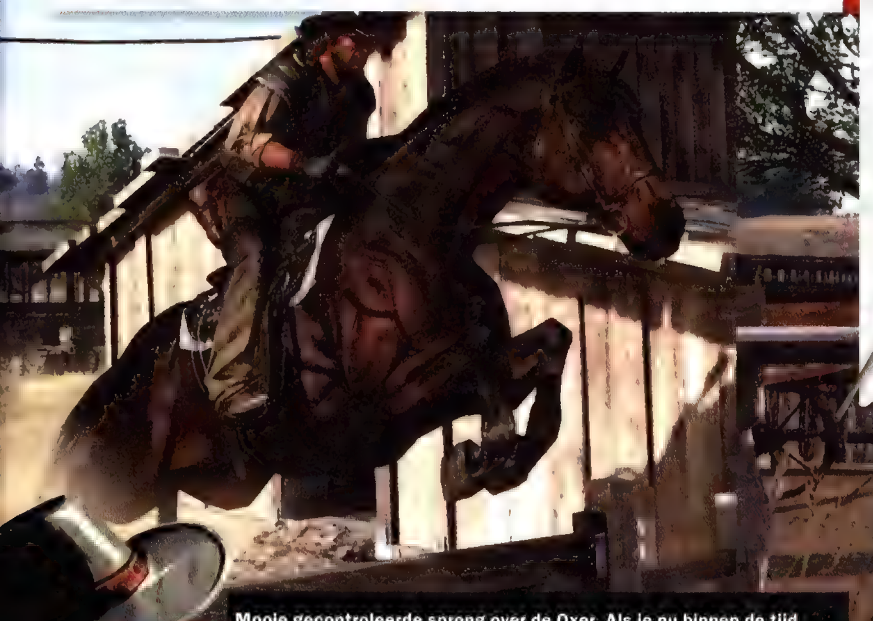
Abigail en Jack,
Het regent hier de hele dag al. De wereld om me heen is grauw en grijs en mijn kleren zijn doordrenkt. De paden zijn in modderpoelen veranderd en mijn paard heeft er weinig zin meer in. Ik geef 'm groot gelijk, ook ik zat liever binnen in de saloon met een glas whiskey. Maar het is even niet anders, deze klus moet eerst worden geklaard. Daarna daarna kan ik naar Mexico, alwaar de zon schijnt en de drank rijkelijk vloeit, zo zeggen ze.
Hou jullie goed, John

❺ - MEXICO

Ha die Abigail en Jack,
Inmiddels ben ik in Mexico maar de bevolking heeft het niet zo op gringo's en daarbij hebben regeringstroepen het met de rebellen aan de stok gekregen. Ik wil me er niet in mengen, dat hele Mexico kan me gestolen worden, maar beide partijen hebben informatie die mij naar mijn oude "vrienden" Bill en Escuella zou kunnen leiden. Mexico is totaal anders dan Amerika. Bergen, grote rode bergen sieren hier het landschap en er staan palmbomen in plaats van dorre berken. Het dorpje Chuparosa heb ik inmiddels tot mijn vaste verblijfplaats gemaakt. Natuurlijk sla ik ook regelmatig mijn kamp op in de wildernis. Het is niet anders, het landschap is enorm uitgestrekt en in één dag van oost naar west rijden, is niet te doen. Geld verdien ik met wat klusjes af en toe, ik loop in de nachten wat wachtrondes en probeer hier en daar wat bandieten op te pakken voor de plaatselijke sheriff. Het is eerlijk werk.
Het beste, John



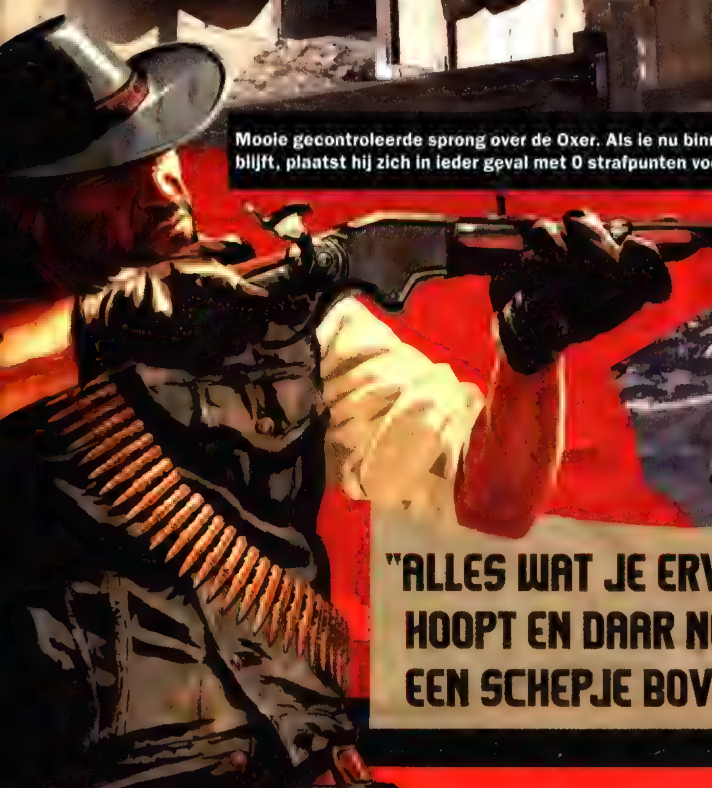
Elke ervaren ruiter weet dat je nooit op paardenbloemen mag stappen.



Mooie gecontroleerde sprong over de Oxer. Als ie nu binnen de tijd blijft, plaatst hij zich in ieder geval met 0 strafpunten voor de barrage.



De vrouw van een cowboy, noem je in sommige gevallen geen cowgirl maar gewoon een cow.





"ALLES WAT JE ERVAN HOOPT EN DAAR NOG EEN SCHEPJE BOVENOP!"



Zoals je in de brieven kunt lezen was John een groentje op het gebied van wilde paarden vangen. Bonnie McFadden gaf 'm een lasso en zei: 'hiermee moet je ze vangen'. Waarop John vroeg: 'oké, maar wat gebruik ik dan als aas?'

❻ - BEER

Hallo Abigail en Jack,
Bijna ben ik klaar en kan ik jullie weer in mijn armen sluiten.
(Jack, je leest de brieven toch nog steeds voor aan je moeder, zoals ik je gevraagd heb?)
Vandaag heb ik mijn eerste beer geschoten. Terwijl ik een besneeuwde berg beklom, hoorde ik hem al grommen en na verloop van tijd had ik 'm in de smiezen. Natuurlijk pakte ik meteen mijn shotgun toen ik oog in oog stond met die Grizzly. Maar de twee schoten hagel point blank in zijn smoelwerk richtten weinig uit en de Grizzly mepte me dan ook met één zwaai van zijn arm tegen de vlakte. Ik schrok me wezenloos. Strompelend pakte ik mijn Repeater en gebruikte mijn gave om hem tien keer in zijn gezicht te knallen. Dat bleek genoeg en het enorme beest zakte door zijn poten. Zijn huid en tanden ga ik in Mexico verkopen, daar hebben ze immers geen beren en dat levert aardig wat centen op.
Nadat ik de beer geveld had, dacht ik wel even klaar te zijn met de wildlife. Nou vergeet het maar, nadat ik nog wat hoger de berg op was geklommen vond ik een levenloos lichaam. Niet al te lang daarna werd ik aangevallen door een bergleeuw wiens moordlust kennelijk nog niet was verzadigd. Aangezien het beest mij in de rug aanviel, was het bijna met me gebeurd. Ternauwernood kon ik een tweetal schoten hagel door zijn kop jagen.
Je zult begrijpen dat ik het wel een beetje gehad heb met het leven hier in de wildernis.
Tot snel, John



❼ - NAAR HUIS

Lieve, lieve Abigail en Jack,
Het is gebeurd, ik rij vanavond naar huis. Eindelijk naar huis. Ik moet oppassen dat ik mijn paard niet teveel de sporen geef, want het beest zou van uitputting sterven. Ik wil naar huis en met jullie een nieuw bestaan opbouwen. Ik laat het moorden achter mij. De boerderij, dat wordt mijn nieuwe leven en ik zal ervoor zorgen dat het jullie aan niets zal ontbreken.
Ik wantrouw alleen die mannen van de regering. Ze beweren wel dat ze me nu met rust zullen laten maar iets zegt me dat dit niet zo snel zal gebeuren.
Nou ja, ik zie jullie in ieder geval snel!
Jullie John

SADIST

Red Dead staat natuurlijk bekend om zijn shootouts en het gebruik van de Dead Eye. Tijdens het gebruik van de Dead Eye kwam de sadist in mij naar boven.
Wanneer bandieten mij te paard achtervolgden, schoot ik niet de rovers dood maar hun paarden. Dat scheelt namelijk kogels. Ook schoot ik met duivels plezier iemands benen onder zijn lijf vandaan om hem vervolgens van dichtbij te executeren.
Het leukste was om iemand in zijn been te schieten terwijl hij van je weg probeert te rennen. Raak je hem goed in zijn opzwaaiende been, dan zul je hem snoeihard op zijn bek zien gaan.



MEER DAN ALLEEN MISSIES

Ik heb alleen de singleplayer kunnen spelen, waarbij ik er voor gekozen heb om het verhaal zo snel mogelijk door te spelen en niet alle sidemissies te voltooien.
Toch is de wereld van Red Dead druk bevolkt genoeg om je op random events te laten stuiten, zoals bankovervallen, postkoetsberovingen of gevangenen die ontsnappen.
Het komt ook voor dat je tijdens een ritje ineens op een missie stuit die je echt het idee geeft een volwaardige verhaalgedreven missie te spelen. Zoals die keer dat je een groep bandieten afknalt die een kluis uit de bank hebben gejat, waarna je die kluis weer terug moet brengen naar de bank.
Maar Red Dead heeft ook zogenaamde 'strangers' die je aan kunt spreken waarna er een missie in gang wordt gezet. Die hoef je dan niet meteen te voltooien maar blijft als een actieve queeste staan. Wat betekent dat je die opdracht kunt voortzetten wanneer je maar wilt.

CONCLUSIE

Red Dead Redemption is een groots en meeslepend avontuur in een wereld die daadwerkelijk leeft. Zelfs wanneer je even niet met een missie bezig bent, zul je genoeg te zien krijgen. Maar ook qua verhaal biedt Red Dead iets wat nog nooit vertoond is: het maakt de stap naar het compleet vervagen van de grens tussen verhalende missies en sidequests. Red Dead is alles wat je ervan hoopt en doet daar nog een schepje bovenop!

JEROEN

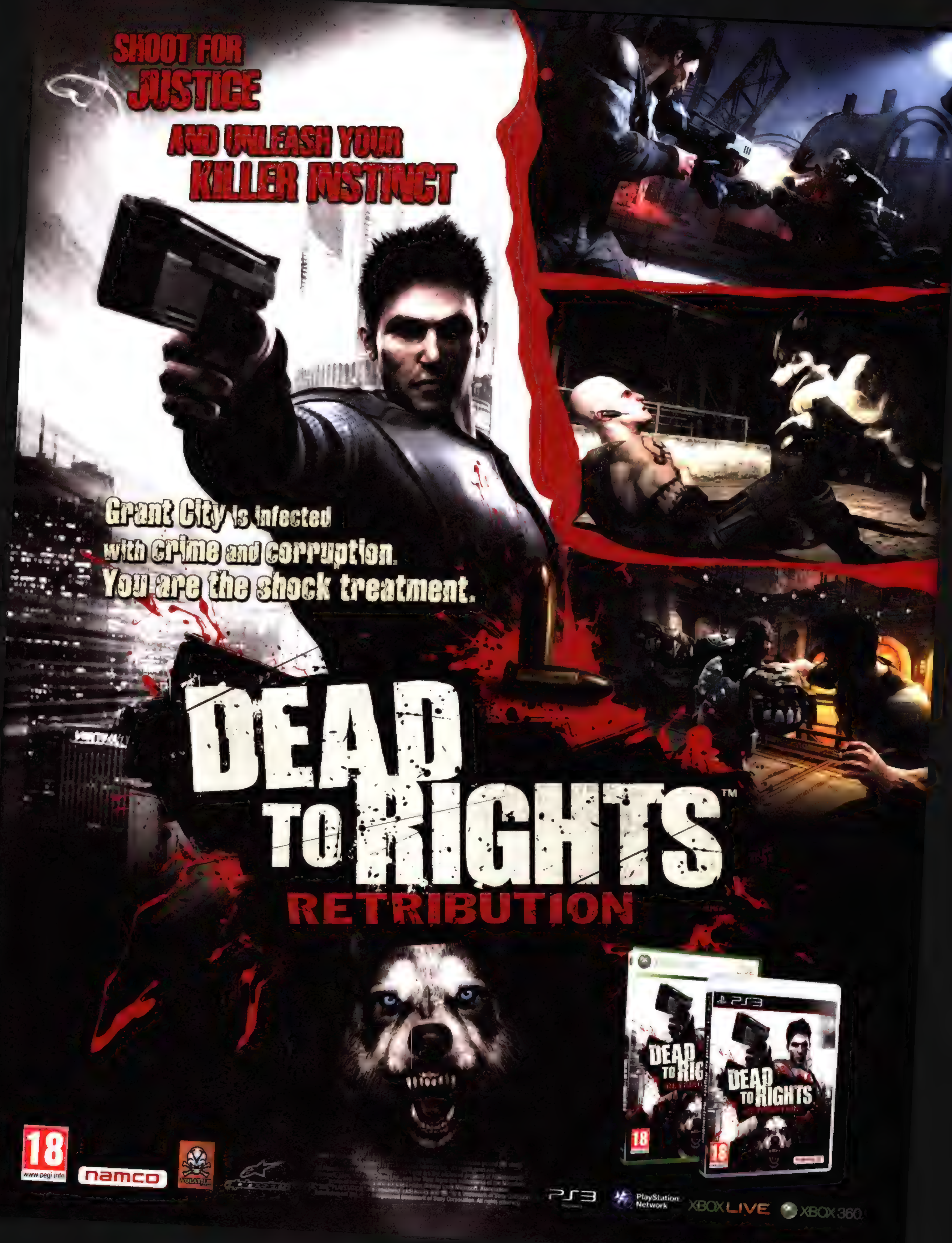
SCORE 98

Na een uurtje of veertien heb je de singleplayer voltooid maar nog lang niet alles gezien, dus tel daar nog maar een uurtje of veertien bij op.

RED DEAD REDEMPTION
PS3 / XBOX 360
ROCKSTAR SAN DIEGO / ROCKSTAR GAMES
OUT NOW

18


CHECK DIT EN WORD LID!
12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,75
SLA NÚ JE SLAG!
EN PAK HEEL SNEL DIE
SUPERVETTE KORTING!
33% KORTING!
EXCLUSIEF VOOR ABONNEES!
HIERMEE KRIJG JE €7,50 KORTING OP GAMES BIJ FREE RECORD SHOP
VIG-CARD
GAMING LICENSE
POWER UNLIMITED
MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN


SHOOT FOR JUSTICE
AND UNLEASH YOUR KILLER INSTINCT
Grant City is infected with crime and corruption. You are the shock treatment.
DEAD TO RIGHTS™
RETRIBUTION
18
www.pegi.info
namco
PS3
PlayStation Network
XBOX LIVE
XBOX 360

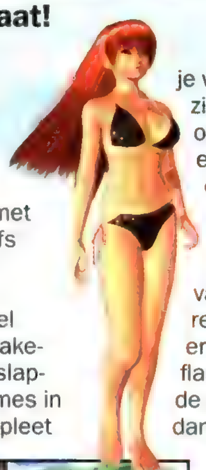
DEAD OR ALIVE PARADISE

WOUTER TREKT 'T NIET MEER

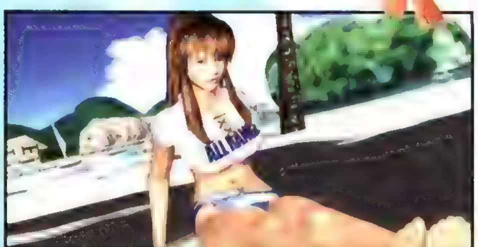
Ooit werd Dead or Alive Xtreme 2 in een welhaast legendarische review met een 99 beloond. Wouter heeft die tekst nooit gelezen, maar hij vond het cijfer volkomen terecht. Geen wonder dat hij zich de ballen uit z'n broek verheugde op DOA: Paradise; lichtzedige, digitale chickies in zakformaat!



In het DOA-casino heb je een pot die inzet!



Ik heb al vaker toegegeven dat mijn smaak graag de extreme uiteinden van het gamespectrum opzoekt. Potjes GTA worden in huize Brugge afgewisseld met sessies Sims en ik heb zelfs menig uurtje in beide DOA: Xtremes gestouwd. Toegegeven, het eerste deel hiervan was een stuk vermakelijker dan de neocortex-verslappende verzameling minigames in deeltje twee (inclusief compleet


Je zou toch denken dat ze constant vóórover valt.

onhaalbare achievements), maar het jetskiën heeft me nog wel een tijdje weten te vermaken en het volleyballen is misschien wel de enige digitale balsport die ik ooit beoefend heb, met plezier dat is.

Komt die fun alleen maar van de kirrende, Japanse sletjuz en hun deinende rondingen? Heeft het geen fuck te maken met de gameplay, de verzameldrang of de uitdaging in het spel? Als ik zo Paradise zit te spelen, zou ik bijna denken van niet…

DE GLANS IS ERAF

De grootste teleurstelling in DOA: Paradise is absoluut het feit dat de chicks niet vochtig glimmend en onfeilbaar heuvelig op je schermpje getoverd worden. De graphics laten je wel lustig stuiterende boobies zien (iets wat allang niet meer op mijn lachspieren werkt maar een nieuweling zal er zeker om gniffelen) ze zijn echter niet rond genoeg om zelfs de meest van seks beroofde monnik ook maar een fractie van een prikkeling in de nederregionen te bezorgen. Je zou er bijna een Dead or Alive 1 flashback van krijgen, zo erg zijn de voorgevels gereduceerd tot dansende pixels!

Daarnaast vertonen de dames nog geen glansje of ander fijn detailtje, waardoor je nooit het gevoel krijgt met echt vleesch te maken te hebben. En zelfs als je geen trieste wanker bent die blijkbaar geen beter rukmateriaal dan dit kan vinden op deze zieke wereld, moet je toch toegeven dat dit gebrek de game naar beneden trekt.

RUK = MINDER RUK

In feite is Paradise gewoon DOA Xtreme 1 alleen dan met wat meer uitleg en rukkere graphics. En met rukker bedoel ik dan eigenlijk minder ruk, als je begrijpt wat ik bedoel.

"DOA PARADISE IS EEN LEKKE OPBLAASPOP."



RIO, DE NIEUWE BITCH

Dit is Rio, ze houdt van koekjes, haar favoriete kleur is het pink en ze is dealer bij het lokale casino. De echte Japanofiel kent het mevrouwtje misschien wel van Tecmo's Super Black Jack, want jawel, ze is een heus cross-over character. Het blijft een hoer natuurlijk…


Onderdeel van de lesbiathlon.

Je kunt poolhoppen, volleyballen, een casino bezoeken en je kunt naar het strand gaan om foto's te maken van de chickies.

Ondertussen moet je natuurlijk cadeautjes kopen voor je eilandgenoten en lijkt het unlocken van de ruim 150 Venus Clips per character een soort van doel van het spel. Noem het eerder kunstmatige spelrekking of zinloze bezigheidstherapie. De lange laadtijden rekken de boel helemaal tot eeuwen.

SCHAREN EN 69'EN

Ik vind volleyballen op z'n DOA's nog steeds vermakelijk; de actie is simpel maar uitdagend en de moeilijkheidsgraad gaat rap omhoog. Toch; ik heb al twee games lang ballen zitten meppen met de dames maar de vorige keren kon ik me tenminste nog enigszins verlekkeren aan polygonen curves. Maak een draagbare versie van een game die al zeven jaar oud is maar dan zonder oogsnoep, want dat is Paradise, dan heb je… een lekke opblaaspop.

Ik stel voor dat ze in een volgende 'eiland-DOA' de mogelijkheid bieden om de ladies te laten scharen en 69'en, want dat kan wel eens hun enige redding zijn.

CONCLUSIE

Altijd al DOA Xtreme 1 met mindere graphics en één extra meisje op je PSP willen spelen? Dan ben je nog een vreemdere dude dan ik, maar ga vooral je gang.


WOUTER

SCORE 48

In principe onnodig, niet vanwege de fun maar omdat je geen idee hebt wat je doet is. Ben je ook geneigd om alle Venus Clips en badpakjes te willen verzamelen, dan heb je een game die je de rest van je laaaaaaaange, lege leven kunt spelen.

DEAD OR ALIVE: PARADISE
PSP
TECMO / CLD DISTRIBUTION
1 SPELER / ONLINE
OUT NOW

16

SPLIT/SECOND: VELOCITY

JJ SLOOPT CIRCUITS

Het blijft bizar, developers die alles wat ze met pijn en moeite in het spel hebben gestopt, door de gamer laten slopen. Maar oké, als ze het willen, dan kunnen ze het krijgen. En dus werd eenmansdestructiebedrijf JJ op Split/Second: Velocity gezet.

Complottheorie: SSV was ooit een gewone arcaderacer met snelle bakken, glimmende tracks en een zwikje power-ups. Toen Black Rock Studios hun demo aan Disney toonden, kregen ze echter niet bepaald de reactie die ze verwacht hadden. Disney zou nog eerder een pornofilm maken waarin Donald en Goofy, Katrien een dubbele penetratie bezorgden, dan dat ze dit onoriginele spelletje zouden uitgeven.

Eenmaal in de studio terug, kwamen de emoties bij Black Rock los. 'Laat ze de tering krijgen met hun neppe Disney-shit, we blazen gewoon al die tracks op en geven ze de vinger.' 'Ja, cool', zei een ander, 'alles naar de klote! Gewoon op een knop drukken en blammmm!'

TRACK KAPOT

Toen men er de volgende ochtend nog eens rustig over nadacht, viel opeens het kwartje. Er zijn al tig arcaderacers die de gamer power-ups op de opponent laten afschieten; wat als ze die power-ups nu eens op de track zouden laten droppen? Dat je een brug voor iemands neus in elkaar kon laten pleuren. Dat je helikopters tonnetjes met explosieven op iemands flikker kon laten smijten. Dat je flatgebouwen en tunnels in elkaar kon laten storten op het moment dat je opponent er net langs of doorheen reed. Retecool toch?

> "DE GROOTSTE GEWELDSORGIE OOIT IN EEN RACEGAME."

Gooien we er nog een moddervet Amerikaans sausje overheen van een hippe tv-show waarin de acht grootste waaghalzen de meest destructieve races van de wereld afwerken, en we hebben een winner. Of in ieder geval iets dat origineel is...

RACEN IS BIJZAAK

Of het een winner is, bepalen jullie straks, origineel is SSV in ieder geval wel. En hyper agressief. SSV zorgt voor de grootste geweldsorgie die ik ooit in een racegame ben tegengekomen. Destruction Derby en BurnOut zijn EO-kinderfilms vergeleken bij dit schijfje vol testosteron. SSV is zo'n racegame waarbij je kleine neefje klaarkomt van enthousiasme als hij ziet hoe jij de boel op de weg in elkaar laat sodemieteren. Want face it, daar draait het allemaal om. Racen is bijzaak in SSV.

POWER PLAYS

Persoonlijk had ik in het begin wel wat moeite met de ADHD-actie.



Zit ik nu al tien minuten te peinzen over een bijschrift. Dat gaat dus effe niet in een split-second.


Hier op de redactie is Niels veruit recordhouder wat betreft snelheidsboetes. Laatst had ie er zelfs een gekregen terwijl ie achteruit reed!

Goed rijden heeft (te) weinig zin. Dat ligt niet aan de besturing want die is prima, maar aan de insteek van de gameplay. Alles draait in SSV om de Power Plays waarmee je de boel laat exploderen. En die PP verkrijg je door stoere drifts en beukacties te maken die je meter met blauwe en rode streepjes laten vollopen. Verschijnen er vervolgens blauwe icoontjes boven de opponenten, dan druk je op X of cirkel voor een gewone Power Play (waarbij bijvoorbeeld een hijskraan zijn grijparm over de baan laat zwiepen of een bus opeens uit elkaar klapt). Als er een rood icoontje verschijnt, levert dat een Massive Power Play op die na het drukken op driehoek of vierkant bijvoorbeeld een vliegtuig uit de lucht laat denderen. Pas wel op want de pleuris kan ook je eigen wagen treffen. Met fatale gevolgen, daar zorgt de A.I. van SSV wel voor.

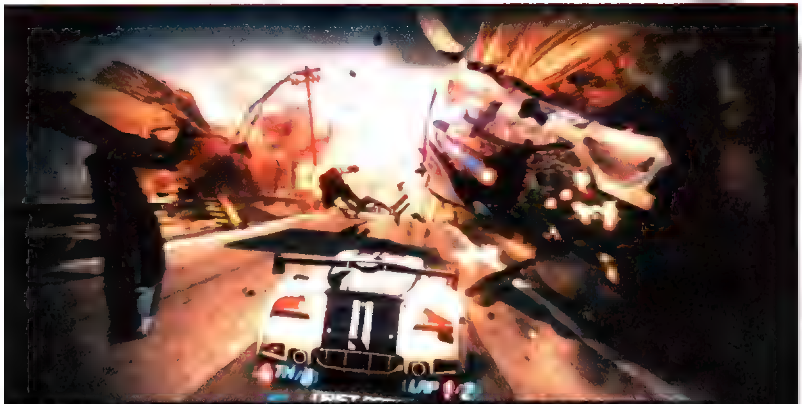
SLAPPE BANANENSCHIL

Het idee achter SSV is origineel en dat gegeven bepaalt grotendeels het cijfer. Want hoewel het spel er goed uitziet, is het niet state of the art en bevat de game wat bugs en pop-up. Ook is het geweld soms zo ongecontroleerd dat je meer op hoop van zegen het gas indrukt, dan dat je echt weet wat je doet, tevens merk je weinig verschillen tussen de wagens. Maar fok dat, ik weet dat iedere adrenaline zoekende arcadefan compleet uit zijn plaat gaat bij alles wat op het scherm wordt getoond. De shit klapt in SSV zo bruut uit elkaar dat je de tracks keer op keer afspeert op zoek naar nieuwe Power Plays.

En wat is er leuker dan de wagen van je maat online laten pletten onder een wolkenkrabber? Daar kan zo'n slappe bananenschil uit Mario Kart toch niet tegenop...

EXPLOSIEVE SHIT

Het TV-seizoen van SSV biedt meerdere soorten races. De meeste zetten je gewoon met zeven andere wagens op de baan en de meest grove gast wint. Maar je hebt ook Time Trials of Extermination missies plus een aantal Survival modes waar je of explosieve vaatjes uitbrakende vrachtwagens moet inhalen of rakettenspuwende helikopters ontwijkt.


Die dacht zeker dat ie ModNation racers speelde, en had effe een heel ander circuit gemaakt...

CONCLUSIE

Slecht humeur? Stop deze disk vol testosteron in je console! Alles naar de klote!!!

JJ

SCORE 85

Met de TV Show ben je in een dag wel klaar. Daarna is het online feest, tot het je allemaal te chaotisch wordt.

SPLIT/SECOND: VELOCITY
XBOX 360 / PS3
BLACKROCK STUDIOS / DISNEY / BANDAI NAMCO
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

JEROEN RAGT OVER DE WEG

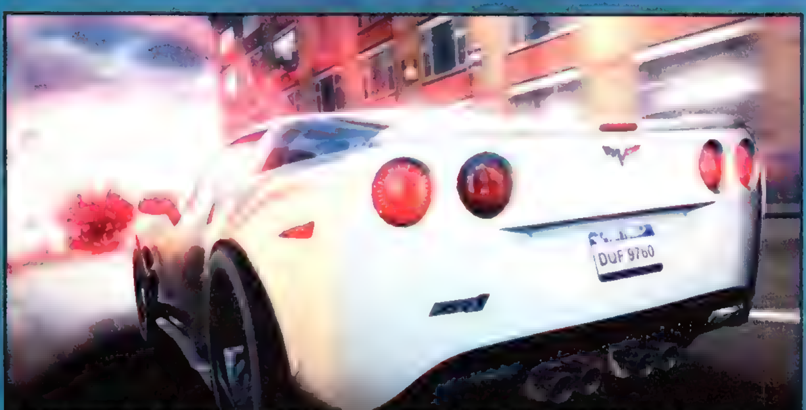
BLUR

Toen Blur op de redactie arriveerde, was het natuurlijk niemand anders dan Jeroen die zich vol overgave op de game stortte. Hij vond het immers 'de Modern Warfare van de racegames', weet je nog? Maar staat de Zaanse slungel nog steeds achter die uitspraak?

Stel jezelf de volgende vraag: 'wat zorgt ervoor dat ik steeds weer die ene game online opstart?' Het antwoord is waarschijnlijk: 'dat komt omdat ik beloond word voor het spelen'. Met beloond doel ik natuurlijk niet op punten die je krijgt, of een nummer 1 achter je naam als je een keer wint, maar de nieuwe dingen die je vrijspeelt. Ook al word je steevast laatste, al bak je er helemaal niets van; bij alles wat je doet verdien je iets, en dat zorgt ervoor dat je de game blijft spelen. Modern Warfare bracht dit beloningsmodel succesvol in praktijk en games als Battlefield Bad Company 2, MAG en nu dus ook Blur namen het over.



Twee huizen verderop bij mij heeft ook iemand een Hummer. Nou moet ik zeggen dat je voor die verkeersdrempels in onze straat ook wel vierwielaandrijving nodig hebt.



Dit racemonster is heel populair bij topvoetballers. Hij schijnt al gekocht te zijn door: John Snelheijtinga, Paul Volgascoigne en die keeper van Vitesse: Speed Velthuizen.



Blur is vermoedelijk de eerste 18+ racegame, in verband met schokkende beelden.



SINGLEPLAYER

Belonen dus, daar draait het om in Blur. Nieuwe wagens, nieuwe mods die je aan je wagen kunt toevoegen én een hoger level als je fans voor je kunt winnen. Fans die je verdient door toffe dingen in een race te doen zoals driften, tegenstanders raken met een power-up of door in de top drie te eindigen.
Dit geldt overigens niet alleen in het online segment, waar het fansysteem is gelinkt aan je level, maar ook in de singleplayer draait het om fans.
Naast fans, die ervoor zorgen dat je nieuwe wagens etc. vrijspeelt, dien je ook in de top drie te eindigen om progressie te maken in de singleplayer, daarmee verdien je namelijk 'lights' en die zorgen ervoor dat je verder komt in de campagne.
Maar eerlijk gezegd is die hele singleplayer in Blur niet veel meer dan een opwarmertje om te zorgen dat je een beetje gewend raakt aan de tracks en de wagens. Want het gaat pas echt los wanneer je je online begeeft!

> "HET GAAT PAS ECHT LOS WANNEER JE JE ONLINE BEGEEFT."

MULTIPLAYER

Op multiplayergebied, via Xbox Live of PSN, laat Blur de concurrentie ver achter zich. Daar waar andere games je slechts tegen elkaar laten racen, al dan niet met power-ups, gooit Blur er het genoemde beloningssysteem tegenaan, waardoor je de game dus blijft spelen omdat je wilt blijven groeien.
Naast de ijzersterke online multiplayer biedt Blur ook nog eens een splitscreen multiplayer voor maximaal vier spelers, waarmee het heerlijk ouderwets racen is met je maten op de bank. De gameplay is lekker arcade, en iedereen kan er dus meteen mee aan de bak.

TACTISCH STEEKSPEL

Dat is natuurlijk ook de kracht van Blur, het is toegankelijk en toch brengt het diepgang die online te vinden is. Het is een tactisch steekspel op hoge snelheid, waarbij winst of verlies ligt verscholen in de power-ups die je gaat gebruiken. Pak ik een schild om mezelf te beschermen en veilig de tweede plaats te behouden of pak ik een aanvallende power-up zodat ik misschien de eerste plaats kan veroveren, maar ook de kans loop om naast het podium te belanden? Blur zal dan ook, ondanks een goede singleplayer, met name online optimaal tot z'n recht komen.

ARCADE

In Blur hoef je niet te sleutelen aan je wagen. Geen afstellingen, geen levensechte physics; gewoon gas geven en driften door de bochten, zoals je dat zou verwachten van een arcade racer.
Natuurlijk zijn er verschillen tussen de wagens; de een heeft wat meer grip dan de ander, en weer een andere gaat wat minder snel kapot.
Iedereen kan met de wagens uit de voeten en het is aan de speler zelf om te kijken welke bolide hem het beste ligt.

CONCLUSIE

Een goede singleplayer maar een nog veel betere multiplayer zorgt ervoor dat Blur iets nieuws neer gaat zetten in het racegenre. En met de Twitter en Facebook integratie kun je ook nog eens pochen met je stats.



JEROEN

SCORE 87

BLUR
PS3 / XBOX 360 / PC
BIZARRE / ACTIVISION
1 TOT 20 SPELERS
24 MEI 2010


12GAME.COM®
BESTEL NU PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS EN ONTVANG GRATIS DE EXTRA GAME MODUS
"ARENA"
Prince of Persia The Forgotten Sands is het vervolg op de geroemde Prince of Persia Sands of Time trilogie. De Prins vervolgt zijn avontuur in het koninkrijk van zijn broer in Azad. Tot zijn grote schrik wordt het koninklijke paleis onder vuur genomen door een onheilspellend leger dat als doel heeft het rijk te vernietigen.
DEZE ACTIE IS EXCLUSIEF BIJ 12GAME.COM!
16
www.pegi.info
UBISOFT



PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS
69,99
56,99
49,99
39,99
29,99
25,99
WWW.12GAME.COM

SKATE 3

JEROEN BREEKT AL ZIJN BOTTEN

Nadat Maarten klaar was met zijn preview van Skate 3, had ie zo'n zin gekregen om zelf weer op een echt skateboard te stappen dat ie Jeroen vroeg om zijn tanden te zetten in de review van die game met dat plankie op wieltjes.

Ik heb niet zo heel veel met skateboarden. Ja, toen ik een jaar of twaalf was, leek het me te gek en kocht ik dan ook een (veel te lomp, slecht) skateboard bij de plaatselijke speelgoedzaak. Maar ik bakte er helemaal niets van; ik tilde zelfs mijn skateboard gewoon op als ik de stoep op moest, in plaats van dat ik een ollie deed.
Gelukkig voor mij en andere losers zijn er spellen zoals Skate waardoor ik toch nog een beetje kan doen alsof ik heel wat ben op zo'n plankie op wieltjes.

BEKENDE SHIT

In vergelijking met eerdere delen lijkt Skate 3 vooral 'same shit, different day' te zijn. Zo gebruik je weer je stick om tricks uit te voeren, in tegenstelling tot Tony ik-doe-alles-met-één-knop Hawk. In Skate draait het om momentum en timing, dat maakt het verschil tussen een soepele grind over een trapleuning of een smak waarbij je met je ballen op het metaal terechtkomt.
Wat opvalt is dat de ontwikkelaars de Story mode achterwege hebben gelaten en dat is een goed ding, want laten we eerlijk zijn: het verhaal was altijd totaal onzinnig.
Zoals gebruikelijk heeft alles wat je doet invloed op je 'rise to fame'. Nou ja, fame is misschien een wat te groot woord, want echt beroemd word je niet, maar je speelt steeds meer dingen vrij, zoals decks, schoenen en een tiara.
Bedenk daarbij wel dat je op dit gebied niet helemaal vrij als een vogeltje bent, want je moet natuurlijk wel opdrachten voltooien om de vettere shit te scoren. Zo heb je foto- en videomomenten, waarbij je een bepaald aantal zaken moet afwerken om de punten te krijgen, of je moet deelnemen aan (oersaaie) races.


Veel van die gasten hebben een persoonlijkheidsstoornis, en zijn depressief en in de war; dat wordt ook wel het skateborderline syndroom genoemd.


Ik ben zelf trouwens een enorme stuntelaar op zo'n skateboard. Ik heb twee linkervoeten...



Je hebt van die jongens (zoals Jeroen) die eigenlijk te schijterig zijn om te skaten en van angst nog wel eens wat laten lopen. Zo'n gast noem je dan een 'natte skeet' of een 'drollie'.

JE TEAM



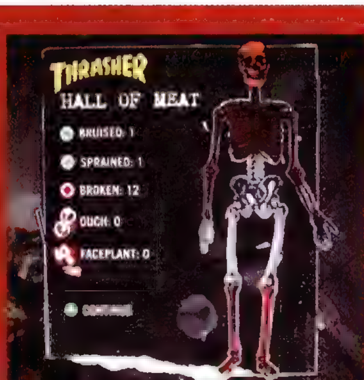
Naast het wegvallen van de Story mode is ook nieuw de mogelijkheid om een team samen te stellen waarmee je op pad gaat en opdrachten kunt voltooien.
Ook vond ik 't heel tof om een camera neer te zetten op een punt en daar met je team tricks te doen en op te nemen.

De keuze waar en hoe is dan helemaal aan jou en dat geeft natuurlijk een groot gevoel van vrijheid, en dat is waarom je Skate eigenlijk speelt. Dat, en de Hall of Meat natuurlijk (zie kader).
Verder doe je vrij weinig met je team en Skate 3 zal dan ook voornamelijk online floreren, waarbij de Free Skate mode natuurlijk de meest toffe is: gewoon met wat maten de stad verkennen en lekker je tricks of je favoriete spots laten zien.

"SKATE 3 BORDUURT VOORT OP IETS DAT AL GOED WAS."

HALL OF MEAT

De Hall of Meat is een persoonlijke favoriet. Skate 2 had dit onderdeel al, waarbij je punten kreeg voor iedere pijnlijke bail.
Skate 3 gaat een stapje verder en introduceert een soort Pain maar dan op je skateboard.
De bedoeling is dat je op een zo pijnlijk mogelijke manier een aantal opdrachten weet te voltooien. Denk aan dingen als van de trap rollen en dan voordat je de grond raakt, bailen. Hoe harder je valt, hoe beter je score.





CONCLUSIE

Skate 3 doet niet heel veel nieuwe dingen, maar borduurt voort op iets dat al goed was. De Story mode is geschrapt en daarvoor in de plaats komt meer vrijheid, en dat is een dikke plus.

JEROEN

SCORE 85

[illegible]

SKATE 3
EA BLACK BOX / EA
PS3 / XBOX 360
1 SPELER (ONLINE)
OUT NOW

16

FIFA WORLD CUP 2010 SOUTH AFRICA

POWER UNLIMITED GOLD

Het WK is één groot commercieel circus en dus verschijnt er een gelijknamige voetbalgame. De vraag voor open doel is: kopen, of gewoon lekker FIFA 10 blijven spelen? Aan JJ om het antwoord in te koppen.



(Door: rtvdh)
Altijd als je een bal kopt, sterven er hersencellen. Wouter is jarenlang profvoetballer geweest, dit is hij echter vergeten.

In het verleden waren de FIFA WK- en EK-edities niet meer dan geldklopperij, met als dieptepunt de 'Road to the WC'-game waarin je slechts de kwalificatie kon simuleren.
Maar voordat je weer keihard over EA heen schijt, in het geval van FIFA WORLD CUP 2010 moet ik ze echt verdedigen.
Ten eerste omdat het FIFA 10.33 is geworden. Een licht verbeterde versie van het toch al zo goede FIFA 10. Ten tweede omdat EA de game tjokvol heeft gestopt. En ten derde omdat EA zich niet echt richt op de hardcore FIFA 10 speler, maar meer op de idioten die straks tijdens het WK weer met een kaas op hun hoofd rondlopen: de casual voetbalfan. Dat merk je bijvoorbeeld aan de vibe van de game die überhappy is en de mogelijkheid om het hele spel met twee knoppen te spelen.
Maar dat wil nog niet zeggen dat jij, de hardcore FIFA-fan, niet zou kunnen genieten van FWC2010!

VERBETERINGEN

In principe speel je FIFA 10, maar niet te ontkennen valt dat die game op enkele punten behoorlijk verbeterd is. Zo verloopt het spel sneller, bewegen de spelers net iets beter, lijken er meer verrassende goals te vallen, lopen de keepers niet meer als een dolle uit, zijn lobjes stukken moeilijker en is de schouderduw prominenter aanwezig.



(Door: MarcusMaximus)
Pass the Dutchie on the left hand side.



(Door: bamihap)
Waarom krijg ik het sterke gevoel dat dit de PS3-versie is?

> "IK WIL HET BESTE VOETBALSPEL SPELEN. EN DAT IS FWC2010."

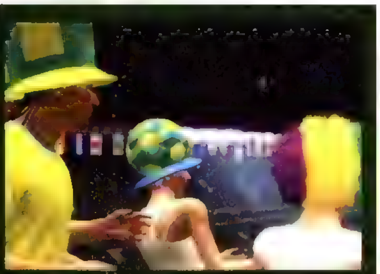
Ook de penalty, die ik in FIFA 10 blind kon inschieten, is op de schop gegaan. Goed mikken is nu niet meer genoeg; je moet ook een blokje in het midden van een balkje laten stoppen (zoals bij golfgames vroeger). Dat is een vertaling van de druk die een speler voelt. En bij een penalty bij de stand 0-0, drie minuten voor tijd, zal het blokje sneller bewegen.
Grafisch oogt de game eveneens beter, hoewel het publiek echt te tergend voor woorden juicht (zie kader). Het allerbelangrijkste is echter dat al die kleine tweaks er samen voor gezorgd hebben dat FWC2010 net weer ietsje soepeler speelt dan FIFA 10. Het loopt allemaal wat vloeiender, je kunt meer soorten aanvallen opzetten, er zit meer verrassing in het spel, je kunt beter verdedigen, etc. Het zijn geen dramatische veranderingen, maar wel veranderingen die elke FIFA-fanaat zal opmerken.

MULTIPLAYER

Naast een tjokvolle singleplayer (WK, 199 landen aanwezig, 'Story of Qualification' waar je memorabele momenten naspeelt en misschien straks ook wel via DLC de hoogtepunten van het WK, en 'Captain your Country' waarin je jezelf als speler via het B-team naar de hoofdmacht dient te spelen en dan het WK moet zien te winnen) gaat FWC2010 ook online los.
Je kunt bijvoorbeeld het WK naspelen waarbij EA voor jou als Nederlander tegenstanders zoekt die met Denemarken, Japan of Kameroen spelen. Ook worden er bij winst, op de ranking meer punten gegeven aan een team met minder sterren zoals Paraguay of Noord-Korea om te voorkomen dat iedereen straks met Spanje, Brazilië of Oranje (met de echte namen) gaat spelen.

DE BESTE

Ik ga niet roepen dat je deze nieuwe WK-editie van FIFA absoluut moet kopen als je FIFA-fan bent, maar ik kan na een dag of twee spelen al niet meer met FIFA 10 spelen.
Ik wil het beste voetbalspel spelen, en dat is FWC2010. Fok die crappy happy layout en commercie dan maar.



MAG IK EFFE EEN TEILTJE...

Ik ben dus geen fan van de FIFA (de organisatie). Een veredelde maffia van oude mannen is het, met Blatter als capo di tutti capi. Langzaam maar zeker verkwanselen ze het voetbal aan de commercie. Voetbalstadions zitten vol bobo's terwijl er geen plek meer is voor de gewone fan.
En die ellende zie je helaas ook in de game terug. FIFA's wil was weer wet. De opmaak is daardoor mierzoet en je krijgt de meest neppe, super positieve weetjes over de landen die meedoen, etc. Het is dat het gewoon een dikke voetbalgame is, maar anders... kots!



(Door: Squull)
50.000 man zat met knikkende knieën te kijken hoe de voetballer de ronde bom onschadelijk maakte.

CONCLUSIE

Ik heb niet zo veel met Oranje (ben meer een clubman) maar ik heb wel wat met de nummer één footie, en dat is FIFA World Cup 2010!



JJ

SCORE **93**

Als Oranje er in de eerste ronde uitligt, biedt de game genoeg mogelijkheden om de pijn gedurende enkele weken te verzachten.

FIFA WORLD CUP 2010
SOUTH AFRICA
XBOX 360 / PS3 / PC / PSP
EA SPORTS / EA
1 - 5 SPELERS ONLINE
OUT NOW

7

3D DOT GAME HEROES

Aangezien Jeroen, volgens enkele PU.nl bezoekers, een enorme graphicshoer is, was hij de aangewezen man om 3D Dot Game Heroes te bespreken.



JEROEN ZIET 3D PIXELS

Natuurlijk ben ik geen graphicshoer, maar let's face it: het oog wil ook wat. Gameplay gaat bij mij nog altijd boven alles, maar eerlijk is eerlijk: toen ik de eerste beelden van 3D Dot Game Heroes zag, was ik eigenlijk al verkocht!
We hebben hier te maken met een 2D game die tot leven is gebracht in glorieus 3D; oftewel, alle pixels zijn kubusjes en dat geeft de wereld van 3D Dot Game Heroes een hele aparte look.



(door: **Raytax**)
Aha, dit verklaart waarom de Water Temple onder water stond!

2D OR NOT 2D

Deze 2D game in 3D is te beschouwen als een eerbetoon aan de 2D Zelda avonturen van weleer, met dezelfde gameplay, dezelfde soort wapens en kerker opzet. Het enige verschil is dat je nu in een 3D pixel wereld rondscharrelt en kippen probeert dood te slaan met je zwaard waarna ze, Zelda stijl, de aanval op je openen.
Je kunt zeggen dat het allemaal gejat is maar het gaat hier echt om een hommage, aangezien de game zichzelf absoluut niet serieus neemt. Dat blijkt al meteen aan het begin, wanneer het verhaal rondom het koninkrijk Dotnia uit de doeken wordt gedaan. Het land floreerde in het 2D tijdperk maar vanwege de opkomst van 3D bleven de toeristen steeds vaker weg en was het gedaan met de populariteit van Dotnia, want wie bezoekt er nog 2D landen wanneer je in 3D gebieden kunt ronddolen?
En dus riep de koning van Dotnia het 3D tijdperk uit en zo veranderde de 2D wereld van het ene op het andere moment in spectaculair 3D.

PROBLEEM

So far so good, maar wat is een pseudo Zelda avontuur zonder probleem? Dus is er ook in 3D Dot Game Heroes een vervelende kwestie die opgelost dient te worden. In dit geval zijn er magische bollen gestolen die jij (de held) terug dient te brengen, terwijl je in de tussentijd ook even het kwaad uitroeit.
Zoals gezegd volg je een waar Zelda avontuur inclusief kerkers, magische spreuken en extra wapens als de pijl en boog, bommen, boemerang etc. O ja, en een zwaard; een gigantisch zwaard dat als je eenmaal volledige gezondheid geniet, zelfs nog extra groot, lang en krachtig is. En wanneer je nog niet tevreden bent met je zwaard, dan kan de wapensmid hem ook nog wel even voor je verlengen.



(door: **Brat**)
Pottenkijkers niet welkom bij het hoofdkantoor van de Blokker.

SIMPEL

Wanneer je de oude Zelda games als blauwdruk neemt, kun je natuurlijk als ontwikkelaar vrij weinig fouten maken. Maar vandaag de dag eisen wij gamers toch wel iets meer controle over onze personages en de acties die ze maken. Daar schort het bij 3D Dot Heroes dan ook wel eens aan. Soms zie je door het perspectief even niet meer waar je bent en vraag je jezelf af waarom de held even niet meer doorloopt. Of waarom je je zwaard ineens niet meer kunt gebruiken.
Dat zorgt voor frustratie, helemaal omdat de game vrij lastig is. Zeker als je wat klappen hebt moeten incasseren, want dat gaat ten koste van het formaat en de impact van je zwaard, en met een kleiner zwaard is doodgaan eerder regel dan uitzondering.
Desalniettemin heb ik me meer dan vermaakt met 3D Dot Game Heroes, zozeer zelfs dat games als Red Dead Redemption en Blur even in de kast verdwenen.
Er is dus zeker nog hoop voor 2D games, zolang ze maar het 3D tijdperk in stappen, want het oog wil natuurlijk ook wat!

> "ER IS DUS ZEKER NOG HOOP VOOR 2D GAMES, ZOLANG ZE MAAR HET 3D TIJDPERK IN STAPPEN."



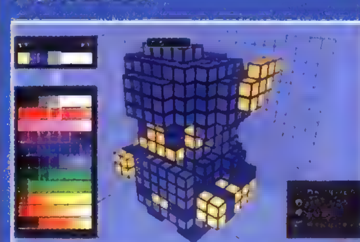
(door: **Priester**)
De pen is machtiger dan het zwaard, hoe groot is die pen dan?



(door: **t.a.z.bitch**) **Gelukkig, ik dacht even dat ik mijn vrouw rook.**

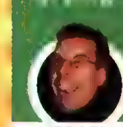
MAAK JE EIGEN HELD

Het leuke van de game is dat je niet alleen een held kunt kiezen maar hem ook zelf in elkaar kunt knutselen.
Zo maakte ik even snel mijn eigen Solid Snake die zich Metal Gear stijl in een doos heeft verstopt. Maar je kunt natuurlijk ook met een potlood vechten, of een theekopje, of je bouwt jezelf na, of je hamster.



CONCLUSIE

Deze hommage aan de 2D Zelda avonturen blinkt niet altijd uit op gameplaygebied en is soms behoorlijk pittig, maar vervelen doet ie niet.



JEROEN

SCORE **75**

Na een uurtje of twintig heb je het einde wel bereikt.

3D DOT GAME HEROES
FROM SOFTWARE / GAME WORLD
PS3
OUT NOW

LOST PLANET 2

Niet alleen de Japanse RPG wordt tegenwoordig wereldwijd overschaduwd door z'n Westerse tegenhanger, ook de Japanse shooter moet als gevolg van soortgelijke concurrentie aan populariteit inleveren. Toch liggen er nog enkele grote Japanse knallers voor ons in het verschiet, zoals Lost Planet 2, waar Steven zich in vast heeft gebeten.

Dat Lost Planet 2 een uit Japan afkomstige game is, valt eigenlijk alleen af te leiden uit de vormgeving van de wapens, je uitrusting en de mechs die je gebruikt. De opzet is namelijk opvallend Westers, een omslag die voor mij overigens niet nodig was geweest.
In mijn preview schreef ik al dat de focus overduidelijk op co-op en multiplayer actie ligt. Opvallend, aangezien het eerste deel werd gedragen door een ijzersterke verhalende Story mode. Nu is de Campaign mode zeker niet verkeerd als je deze alleen doorloopt. Er zijn (in tegenstelling tot de indruk die de preview code mij gaf) zelfs nog steeds spectaculaire filmpjes aanwezig die het verhaal vertellen.
De ijzige planeet E.D.N. III is wederom het toneel voor de strijd tussen een militaire eenheid, verschillende piraten groeperingen en de monsterlijke Akrid beesten die je in alle soorten en maten op de ditmaal iets minder ijzige planeet aantreft. Om onduidelijke redenen, warmen bepaalde delen van de planeet op, waardoor tevens in heuse jungles wordt gestreden.

IRRITATIES

Het gevoel solo door multiplayer maps te ploegen, weet de game echter niet af te schudden. Natuurlijk kun je ervoor kiezen om geen NPC's mee op stap te nemen, maar dat kan het soms heel lastig maken om een groep vijanden te verslaan. Je bent in je eentje dus overgeleverd aan de A.I. van soldaten met weirde handles. Soms krijg je zelfs gewoon een headshot voor je kiezen als je een nieuwe map betreedt, hetgeen simpelweg niet leuk is in een Story mode. Ook respawn je na jouw ondergang op een punt naar keuze, en eindig je een level door op een bepaald punt te wachten tot een timer heeft afgeteld. Al met al geen gelikte ervaring die jou onderdompelt in het avontuur dat planeet E.D.N. III zou moeten bieden. Combineer dit met de sporadische irritaties zoals de dichte begroeiing die soms het zicht tussen de camera en jouw personage blokkeert en aanvallen van vijanden die niet zijn te ontwijken, en je krijgt het idee dat Lost Planet wat meer poetswerk had kunnen gebruiken.

> "EEN STERKE GAME OM ONLINE MET OF TEGEN ANDEREN TE SPELEN."

SPECTACULAIR

De gevechten zijn evengoed spectaculair en zeker het neerhalen van een enorme Akrid is een indrukwekkende onderneming, met name als je dit samen met andere spelers doet. Grafisch is alles eveneens goed verzorgd, hoewel de minimap soms verraadt dat de indrukwekkende omgevingen slechts een beperkte bewegingsvrijheid bieden.
Op het gebied van co-op en multiplayer modes wordt flink winst geboekt, dat moge duidelijk zijn. Het is echt een sterke game om online samen met of tegen anderen te spelen. Maar daarvoor moet op singleplayer gebied absoluut worden ingeleverd. En omdat dit soort afwijkende shooters het online afleggen tegen zwaargewichten als Bad Company 2 en Modern Warfare 2 had het zwaartepunt van de actie van mij niet hoeven te verschuiven.

STEVEN DOET HET NU MAAR SAMEN



Vrouwen in je team zijn handig omdat ze vaak voor de vijand verrassende dingen doen. Ze zijn immers net zo onvoorspelbaar als een IJslandse aswolk.







CUSTOM PIRAAT

De wapens en mechs die je tijdens de missies tegenkomt, zijn opvallend stoer en mooi vormgegeven. De mogelijkheid om jouw eigen personage te creëren om online mee te knallen, is dan ook meer dan welkom.
Uiteraard moeten de interessante opties wel eerst even worden vrijgespeeld, maar uiteindelijk kun je zowel visueel als wat betreft de wapens en skills flink sleutelen aan jouw character. En in dat opzicht vind ik dit soort Japanse titels toch ongeëvenaard. De creaties die ik hier weet samen te stellen, zijn schitterend en spreken mij meer aan dan de mogelijkheden die Westerse shooters op dit gebied in huis hebben.

CONCLUSIE

Lost Planet bood een singleplayer ervaring die uniek was, en onderscheidend qua stijl en verloop van de gemiddelde Westerse shooter. Deze eigenschap is ingeruild voor een focus op co-op en multiplayer aspecten, een gebied waarop Lost Planet 2 scoort maar tegelijkertijd wordt overschaduwd door de zwaargewichten binnen dit genre.



STEVEN

SCORE 82

De prominente plek van co-op en multiplayer modes verlengt de levensduur van Lost Planet 2 ten opzichte van zijn voorganger.

LOST PLANET 2
XBOX 360 / PS3
CAPCOM / BRIZAMILA
1-16 SPELERS
OUT NOW

16


SO YOU WANNA BE A FIGHTER!™
THIS IS HOW
UFC UNDISPUTED™ 2010
VERKRIJGBAAR 28 MEI
UFCUNDISPUTED.COM
PlayStation
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
16
www.pegi.info
Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC and affiliated entities in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved. Game and Software © 2010 THQ Inc. © 2010 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE en de Xbox-logo's zijn handelsmerken van de Microsoft bedrijvengroep en worden gebruikt onder licentie van Microsoft.
ZUFFA
UFC
THQ

NIER

STEVEN ZIET DE SCHITTERING



Square Enix heeft natuurlijk zijn grote topper van het jaar al uitgebracht, maar niet iedere diehard RPG speler zal gecharmeerd zijn van de lineaire structuur van Final Fantasy XIII. Of NIER, een actie-RPG die het overduidelijk met een kleiner budget heeft moeten stellen, deze diehard RPG speler wat te bieden heeft, onderzocht Steven voor ons.

Er zijn twee factoren die bepalen of je NIER zal kunnen waarderen. Ten eerste: wat is je verwachtingspatroon, wat voor game denk je te gaan spelen? En ten tweede: in hoeverre ben je in staat enkele tekortkomingen door de vingers te zien? Ik ben natuurlijk een enorme liefhebber van RPG's, maar ik heb evengoed een zwak voor fighting- en actiegames als Ninja Gaiden en Devil May Cry. NIER combineert elementen van beide type spellen maar overleeft een vergelijking met de zojuist genoemde titels niet.

ACHTERHAALD

Square Enix heeft wat mij betreft een geschiedenis van slechte implementatie van actie-elementen. Zelfs het rondrennen in Final Fantasy XIII is nog altijd niet 'je van het'. Het eerste uur was ik dan ook allerminst gecharmeerd van NIER. De held NIER rent onrealistisch snel. Aan de ene kant handig omdat ik het eerste uur constant heen en weer rende tussen dezelfde drie locaties om loze quests uit te voeren, maar in combinatie met de houterige besturing zorgt dit er wel voor dat je regelmatig tegen obstakels aan knalt. En niet alleen de spelstructuur voelde gedateerd aan, de graphics ogen ook behoorlijk achterhaald.
Maar goed, NIER was bezig met deze wazige quests om zijn zieke dochtertje te onderhouden. Dat spreekt mij als jonge vader natuurlijk wel aan, dus ik zette door. En toen ik eenmaal de eerste tempel doorploegde, veranderde er iets. Niet alleen kreeg ik nieuwe magische aanvallen dankzij een levend boek, Grimoire Weiss, ook begon de unieke sfeer de nare smaak van de simpele graphics en houterige besturing weg te spoelen. Mede dankzij het pratende boek wordt ook langzaam duidelijk hoe sterk de dialogen zijn, die veelal worden ondersteund door mooie melodieën.

"EEN ONGEPOLIJSTE DIAMANT."







PLUSSEN EN MINNEN

Begrijp me niet verkeerd, ik vind nog steeds dat NIER hier en daar flink rammelt. Maar toen ik over een lange touwbrug naar een magische tempel rende, terwijl je nooit weet of je opgewacht wordt door interessante puzzels of repetitieve gangen, bekroop me een gevoel dat me aan Shadow of the Colossus deed denken.
Een zekere soberheid siert de game (die niet alleen voortkomt uit de kale textures en grote open vlakten) die bij mij de juiste snaar raakte. Vijanden zijn knap vormgegeven en ontstijgen soms zelfs de middelmatigheid van de overige visuele aspecten.
Het is lastig mijn vinger op de aantrekkingskracht van NIER te leggen. Het heeft veel met de sfeer te maken denk ik, en de game is ook weer niet compleet rampzalig wat betreft de gameplay (zo gauw je een interessante set aan skills hebt vergaard kunnen de gevechten best spectaculair worden). Elk pluspunt wordt simpelweg vergezeld door een minpunt.

CONCLUSIE

Omdat de magie van NIER niet door iedereen zal worden opgepikt, en de mankementen onmiskenbaar zijn, is het lastig om de game blind aan te raden en van een super hoge score te voorzien. Evengoed durf ik de game best een ongepolijste diamant te noemen, waarvan ik de schittering uiteindelijk goed kon zien.


STEVEN

SCORE 80

Er zijn genoeg sidequests aanwezig om tezamen met de hoofdverhaallijn een respectabele twintig speeluren op te leveren. Alhoewel enkele quests redelijk onduidelijk en inwisselbaar zijn.

NIER
PS3
SQUARE ENIX / BIG BEN
1 SPELER
OUT NOW
16

MUSCLE MARCH

Overmatige gespierde mannen in een strakke slip. Dat is iets voor JJ... zelfs als het op de Wii is.

Zaanse slungel van een Jeroen: splitst je me effe Muscle March in de maag. En alsof dat al niet erg genoeg is, betreft het ook nog eens een Wii game. 'Ha, ha... gespierde mannen in een slip, ha, ha, dat is JJ, huhuh'. Inderdaad, ik doe aan bodybuilding, hoewel ik dat woord dus nooit in mijn mond neem. Dan zien mensen toch al snel een zonnebankbruine proleet onder de steroïden met een pitbull en een gouden ketting voor zich. En ik ben dus meer een kattenmens.
Het is in en in triest dat deze edele sport, misschien wel de oudste sport ter wereld, zo diep gevallen is. Bodybuilding is verworden tot een freakshow met gasten die rondhobbelen met 150 kilo illegaal geïmporteerd vlees op hun botten. Terwijl het ooit om esthetiek ging en het versterken van het menselijk lichaam.
Vandaar dus dat ik erg blij was met deze 'spierballengame' en dan ook nog op de Wii. 'Hihi, dat wordt lachen, hoho, kijken of je het apparaat nog aankrijgt, hoehoe'.

TE BIZAR

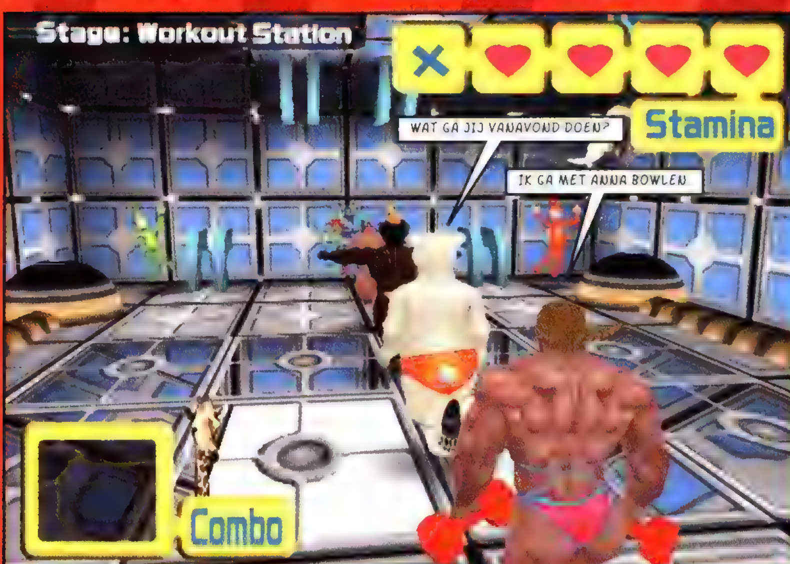
Nou Jeroen, je mag best even lachen hoor. De Wii aanzetten lukt me nog wel, maar het downloaden van de code was andere koek. Wist ik veel dat je daar een adapter voor nodig hebt. Ik ben op zo'n moment meer die gast van 'ook al past de stekker niet in het gaatje, hij zal er toch in gaan'. Maar goed, het is uiteindelijk gelukt; JJ heeft, hihi, Muscle March gespeeld.
Namco Bandai beweert dat Muscle March (MM) iets doet wat je nog nooit hebt gezien. Nou beweert vijftig procent van de games dat, maar dit keer is het waar. Ik weet niet wat de makers gesnoven, geslikt of gespoten hebben toen ze deze Wii Ware bedachten... te bizar. De Engelsen hebben er zelfs een genre voor bedacht: 'stuck 'em up'.

"ZO GOEDKOOP IS LOL LETTERLIJK NOG NOOIT GEWEEST."





Zo'n bodybuilder die geobsedeerd bezig is met vet verbranden, noemen ze ook wel een spyromaan.





Nu snap ik ineens waarom die halters ook wel dumbbells heten...

IS MUSCLE MARCH VOOR DE GAYMER?

Misschien is het een beetje taboe, maar als je de game ziet met z'n maffe dansjes, de manier waarop de bodybuilders zich presenteren, de corny muziek, de kleuren... dan komt het toch allemaal een beetje gay over. Nu is daar niks mis mee, maar het is een Japanse game en ik weet als kaaskop nooit wat die gasten met hun humor bedoelen. Is MM nu tongue in cheek of steken ze echt de draak met homo's?

HOLE IN THE WALL

In MM kies je uit een van de zes in strakke slip gestoken bodybuilders of een ijsbeer genaamd Rosal uit Noorwegen. Bent u er nog???
Vervolgens moet je à la het geflopte programma Hole in the Wall proberen met de juiste houding door een identiek in de muur uitgezaagd figuur te lopen. In MM marcheer je er in een geoliede bodybuildpolonaise op af. In totaal kunnen er vier 'menselijke omtrekken' op de muren verschijnen, allemaal bodybuildposes: beide armen omhoog, linker arm omhoog, rechter arm omhoog en de chestpress waarbij je de beide armen voor je borst spant om die tieten eens goed te laten opzwellen. Maak je die move op tijd dan slinkt die rij bodybuilders voor je, doe je het te laat dan ben je af. Hoe verder je komt, des te sneller het gaat. Blijf je als laatste over dan dien je als een malle te zwiepen om zo uiteindelijk een takedown op een dief uit te voeren die jouw pot proteïne heeft gestolen. Want ja, dit spelletje heeft ook nog een verhaal!

ALS EEN DEBIEL

En daar stond ik dan in mijn huiskamer met de Wiimote in de ene en de Nunchuk in de andere hand. Het spel heeft weliswaar slechts drie omgevingen, maar de challenge zit hem vooral in de steeds toenemende snelheid. Waardoor ik als een debiel de pasjes er uit liep te flexen. Mijn vriendin ging echt kapot. Muscle March slaat natuurlijk helemaal nergens op. Maar dat doen de shows van Tineke Schouten ook niet, en toch gaan daar honderdduizenden mensen los op.
Ben jij dus van het type dat de fysiek bezit van een anorexia patiënt met chronische buikloop en graag wil lachen om malle gespierde mannen, knock yourself out en sleep die game binnen. Kost maar 500 punten; een euro of 5. Zo goedkoop is lol letterlijk nog nooit geweest.

CONCLUSIE

Ik hoop dat de makers van Muscle March de zes gespierde gasten uit dit spel een keer in het echt in een donker steegje tegenkomen. Of ben ik nu te proleterig bezig...


JJ

SCORE 60

Je wordt na drie minuten gillend gek of gillend gek.

MUSCLE MARCH
Wii (Wii WARE)
NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW

SAKURA WARS
SO LONG, MY LOVE

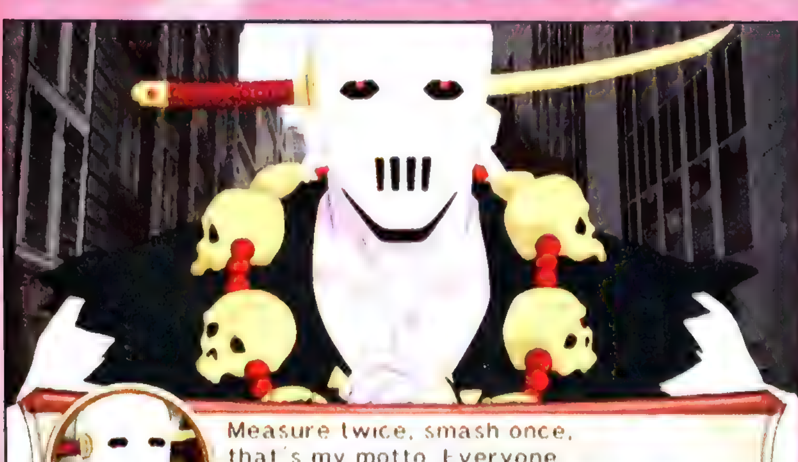
We hadden deze maand maar weinig Wii-games die voor een bespreking in aanmerking kwamen. Dus toen hebben we Jurjen maar op een poort van een vijf jaar oude PS2-game gezet. Met een diepe zucht nam hij het spelletje in ontvangst. Maar daarna hebben we een kleine week niets meer van hem vernomen.

Sakura Wars: So Long, My Love. Een poort van een vijf jaar oude PS2-game. Aan het hoesje te zien een soort dating sim met een mierzoet manga-uiterlijk. Bedankt jongens. Ik was net klaar met Heavy Rain, dus ik was wel toe aan een volgende topper.
Inmiddels heb ik vijfentwintig uur van mijn leven in Sakura Wars: So Long, My Love gestoken, en wat een gruwelijke tijd heb ik ermee beleefd. Gruwelijk goed, gruwelijk gaaf, gruwelijk verrassend, leuk, origineel en fantastisch, om precies te zijn.
Dit is absoluut de beste RPG-achtige game die je op de Wii kunt spelen, en qua emotionele beleving steekt Sakura Wars zelfs Heavy Rain naar de kroon.

INVLOED
De vergelijking met Heavy Rain lijkt vergezocht en oneerbiedig, totdat je beide games hebt gespeeld. Ook in Sakura Wars moet je vaak razendsnel keuzes maken om dialogen een bepaalde kant op te sturen, of met een quick time event bepalen of een bepaalde actie wel of niet gaat lukken.
Het vervelende, maar eigenlijk het leuke, is ook in Sakura Wars dat je na een domme opmerking of mislukte actie nooit precies weet wat voor gevolgen je misser heeft voor de rest van het verhaal. Maar dat jouw invloed groot is, merk je op allerlei subtiele en minder subtiele manieren.
Het maakt dat je constant aan de lippen van de (vooral vrouwelijke) personages hangt, en steeds weer probeert in te schatten wat ze bezighoudt en wat ze van je vinden.

MINPUNTJES
De ingesproken (Engelse) stemmen klinken saai en opgelezen, sommige plaatjes zijn te laag van resolutie, en bepaalde quick time events zijn met de 'gewone' Wii-controller vrij lastig uit te voeren, terwijl de Classic Controller wel wordt ondersteund maar ook niet overal even geschikt voor is.
Zo, dat waren de minpuntjes.





Als katholieke priesters er allemaal zou uitzagen, hadden we wel geweten dat ze niet te vertrouwen waren...


Als je thuiskomt is 't weer gewoon een walking fridge...

> "DE BESTE RPG-ACHTIGE GAME DIE JE OP DE WII KUNT SPELEN."

TRANSFORMERS
De personages zijn interessant, psychologisch consistent en overtuigend, wat opmerkelijk is gezien de bizarre setting waarin je de talloze interactieve dialogen met ze voert. Je bent een beginnende samurai die per ongeluk terechtkomt in een vrolijke steampunk-versie van het New York uit 1928, en daar al snel de leiding neemt over een theatergroep die ook dienstdoet als een politiemacht met transformers. Kijk, dat is dan toch wel weer een heel ander verhaaltje dan dat van Heavy Rain. Maar vreemd genoeg niet minder spannend en meeslepend, al moet je de game echt een kans geven om dat te kunnen ontdekken, waarbij je ook voor lief moet nemen dat de game grotendeels uit stilstaande beelden en (vaak interactieve) dialogen bestaat.

ACE ATTORNEY
Ken je de Ace Attorney-serie? Dan kun je je vast wel wat voorstellen bij die stilstaande beelden. Personages die praten verschijnen groot op de voorgrond, omgevingen zijn stilstaande plaatjes waarin je soms op dingen kunt klikken.

JURJEN PRAAT MET VROUWEN

De spits geschreven dialogen, kleurrijke personages en swingende muziek houden de vergelijking met Ace Attorney hoog.
Maar elke gedachte aan die rechtbankdrama's verdwijnt terstond als je ziet hoe elk hoofdstuk wordt afgesloten. Namelijk met een fantastisch turn-based gevecht tussen transformers en superhelden met robotlegers.

WARM BAD
Die gevechten zijn wél in 3D en écht fantastisch.
De kracht van de relaties die je buiten de gevechten met je personages hebt opgebouwd, wordt vertaald naar de kracht van je 'samenwerkende aanvallen', wat natuurlijk een geweldige manier is om de verschillende onderdelen van het spel met elkaar te verbinden.
En zo zijn al die gekke en potentieel conflicterende elementen van Sakura Wars op voortreffelijke wijze met elkaar verbonden tot een vloeiende, jazzy, swingende en op alle fronten overtuigende ervaring waar je in wegzakt als in een warm bad.
Samen met Heavy Rain is Sakura Wars voor mij een van de fijnste verrassingen en meest bijzondere spellen van 2010. En dat voor een vijf jaar oude PS2-game!

CONCLUSIE
Natuurlijk zijn wij allen boeren die niet willen eten wat we niet kennen, maar de dappere, fijnproevende gamer zal net als ik ontdekken dat er achter deze vreemde titel een alleszins verzadigend feestmaal met een rijk scala aan gevarieerde doch nimmer conflicterende smaken schuilt.

JURJEN
SCORE **86**

Na vijfentwintig uur spelen heb je één van de mogelijke einden bereikt, maar je kunt 'm gerust nog een paar keer spelen om steeds weer nieuwe dingen te ontdekken.

SAKURA WARS: SO LONG, MY LOVE
Wii
RED / IDEA FACTORY /
CLD DISTRIBUTION
1 SPELER
OUT NOW
12



EEN
AANBOD
DAT JE
NIET KÚNT
WEIGEREN
Haal meer uit uw pc
Computer idee
1 JAAR COMPUTER IDEE VOOR MAAR €39,50
WORD NU ABONNEE! SURF NAAR
WWW.COMPUTERIDEE.NL/ABONNEREN!

FRAGILE DREAMS

FAREWELL RUINS OF THE MOON

JURJEN VOELT ZICH HEERLIJK EENZAAM

Seto en zijn opa zijn twee van de weinige overlevenden van de Apocalyps. Samen leiden ze een eenzaam bestaan in een observatorium. Het spel begint als de oude man is overleden. Seto heeft weinig meer in het observatorium te zoeken en trekt de vergane wereld in. Gewapend met niets meer dan een stok en een zaklamp. Jurjen was Seto.

Ik richt de zaklamp en de kant waar Seto op loopt met de pointer van de afstandsbediening. Ik bestuur hem met de stick. Als iets mijn aandacht trekt, kan ik op de B-knop drukken om er in een eerste-persoons perspectief op in te zoomen. Ik kan op de A-knop drukken om met mijn stok de spookachtige wezens uit mijn weg te slaan.
Het is een eenvoudige, sobere spelopzet die prima dienstdoet voor dit avontuur dat vooral draait om het verkennen van plaatsen die ooit gonsden van het leven, maar nu verlaten en vervallen zijn.

FRAGIEL MEISJE

Vlak buiten het observatorium hoor ik haar zingen en zie ik haar zitten. Het tengere meisje met het zilveren haar. Als ze is gevallen raakt Seto even haar wang aan. Daarna is ze verdwenen.
Die ene aanraking verankert het doel van dit avontuur diep in het hart van Seto: hij heeft er alles voor over dat fragiele meisje weer eens terug te zien.

En zo begint een verstillend verhaal over verlies, dood, liefde, verloren hoop en de eenzame zoektocht naar iets om voor te leven.
Een verhaal dat wordt verteld door je die dingen te laten beleven in schitterend belichte en fijn gedetailleerde omgevingen.

> "FRAGILE KAN JE RAKEN ZOALS GEEN SPEL JE OOIT HEEFT GERAAKT."

DE LUL

Als je deze reis ook wel eens wilt beleven, dan moet je niet vertrekken zonder een aanzienlijke portie geduld en vergevingsgezindheid in je rugzak.
Ten eerste omdat het thema van de vergankelijkheid ook in je wapens tot uitdrukking komt. Je wapens (stokken, bezems, golfclubs) kunnen namelijk breken. Dat lijkt vrij willekeurig te gebeuren, en als je geen reservewapen hebt, ben je best wel even de lul.
Het enige wat je kunt doen is terug (of verder) gaan naar zo'n kampvuurtje waar je je spel kunt saven. Daar verschijnt namelijk soms (maar niet altijd) een vreemde knakker die stokken verkoopt.
Ander punt van frustratie is de krappe ruimte die je tas biedt om spullen mee te dragen. Heb je geen ruimte om een gevonden voorwerp mee te nemen, dan moet je weer terug naar zo'n kampvuurtje om wat spullen van je tas naar je koffer te verplaatsen.
Je zult tijdens dit avontuur meer kampvuurtjes zien dan je lief is. Het gehannes met je inventaris is weinig opbeurend.
De gevechten zijn erg simpel en gemakkelijk. De puzzels zijn eenvoudig. Het zoeken naar sleutels, uitgangen, personen en andere dingen sleept zich soms wat te lang voort, en verder is van gameplay eigenlijk geen sprake.

HET GEVOEL

Maar Fragile is geen game die je speelt voor de gevechten of diepgaande gameplay. Fragile is een game die je speelt vanwege de sfeer, de emoties en het gevoel.
Het spel voorziet in de mooiste zonsondergangen die je ooit hebt gezien. Je luistert niet naar muziek maar naar omgevingsgeluiden, zowel uit je tv als uit je Wii-afstandsbediening. Je loopt over de ups and downs van een vervallen achtbaan terwijl het noorderlicht de hemel kleurt. Je schrikt als een zonderlinge jongeman ineens zijn mond op die van Seto drukt.
Je gaat écht verlangen naar het moment waarop Seto het meisje vindt en haar misschien nog één keer aan kan raken.
Als je er voor open staat, kan Fragile je raken zoals geen spel je ooit heeft geraakt.

WAT HOOR IK DAAR?

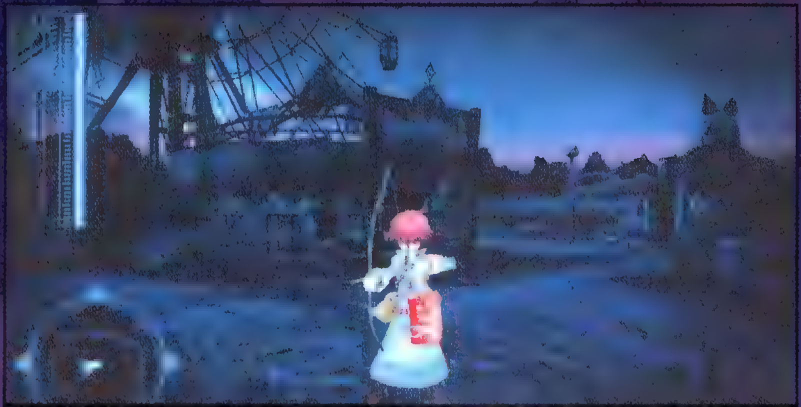
[illegible]



Mijn kinderen hadden ooit ieder een cavia gekocht. Na twee weken gaf mijn zoon z'n cavia weg aan m'n dochter met de woorden: 'maar dan moet je nu ook altijd hun hok schoonmaken hè, als ze allebei van jou zijn...'.



Dit enge beest vermoordt graag ongeboren eendjes: het is de verschrikkelijke eierdooier.



Dit meisje doet het met pijl en boog, een bergbeklimmer steil en hoog en een hoer geil maar droog...

CONCLUSIE

[illegible]



JURJEN

SCORE 78

[illegible]

FRAGILE DREAMS
Wii
TRI-CRESCENDO / NAMCO BANDAI / RISING STAR
1 SPELER
UIT NOW


CHECK DIT EN WORD LID!
POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX
+
STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY
PU-ABO + PC-VERSIE €49,-*
WORD NU LID EN ONTVANG 12 X PU + STARCRAFT II. OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU EN ONTVANG ZELF STARCRAFT II. SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN
OF KIJK OP PAGINA 30! VOOR DE MAFIA II-DEAL!
* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN

ALICE IN WONDERLAND

Voordat films en games bestonden, lazen mensen boeken om in hun verbeelding naar wondere werelden te reizen, en de mooiste van die boeken was misschien wel Alice in Wonderland. Misschien ken je het via de aardige film die daar onlangs nog van is verschenen, volgens Jurjen is de daar weer op gebaseerde DS-game zelfs nog beter gelukt.

Dat de game Alice in Wonderland is gebaseerd op de film (en dus niet het boek) merk je eigenlijk alleen een beetje aan het verhaalverloop. Want bij de vormgeving van personages en omgevingen heeft de Franse ontwikkelaar Etranges Libellules duidelijk niet getracht de film na te bootsen. In plaats daarvan kent de game een heel eigen stijl die zich kenmerkt door zwarte, kronkelige inktlijnen en schaars kleurgebruik, waardoor het doet denken aan Patapon, Night Sky en World of Goo... En ook waar het de gameplay betreft dringen associaties met leuke games zich op.

LEUKE IDEEËN

Allereerst bestuur je niet Alice maar het Witte Konijn, en moet je Alice helpen op platformen te klimmen en voorkomen dat ze door je vijanden naar een opslokkend gat wordt gesleept, zoals in Ico. Als je een eindje in het spel bent gevorderd, kun je ook veranderen in de gekke kat, rups en hoedenmaker, elk met hun eigen speciale krachten die je helpen nieuwe delen van de 2D-platformwereld te bereiken, zoals in Metroid. Het konijn kan de tijd manipuleren als in Blinx en Viewtiful Joe, de hoedenmaker kan sommige delen van de omgeving 'flippen' als in Super... afijn, je begrijpt dat er veel leuke ideeën uit andere games zijn overgenomen.

EIGEN IDEEËN

Het bijzondere is dat deze Alice in Wonderland helemaal niet voelt als een filmgame of een bij elkaar gejat zootje, maar als een originele game van hoge kwaliteit. En er zitten wel degelijk eigen ideeën in.
Het puzzelen met kaartstukken om nieuwe delen te bereiken, is bijvoorbeeld een gewaagd origineel aspect dat zeer geslaagd is uitgewerkt, en kundig in het spel is geïntegreerd, net als de elementen die misschien een beetje van andere games zijn afgekeken.
Jammer dat gevechten wat rommelig (tikkend en vegend tegen het schermpje) verlopen, en de grens tussen voorgrond en achtergrond niet altijd even duidelijk is. Maar verder is deze Alice gewoon een heerlijke verrassing die op haar beurt weer als voorbeeld voor toekomstige filmgames mag gelden.



Jurjen heeft gelijk: Alice in Wonderland is een mooi boek. En buiten een kat is een mooi boek je beste vriend, en binnen een kat is het te donker om te lezen.

CONCLUSIE

Heel goed dat de ontwikkelaar deze game niet baseerde op de film maar een slimme mix van elementen uit diverse topgames gebruikte om het sprookje van Alice opnieuw te vertellen. Hierdoor is deze Alice geen slap aftreksel maar een sprookjesachtige, kunstige, soms raadselachtige maar altijd vermakelijke game geworden. En eentje die wonderlijk goed bij het sfeertje van Wonderland past.

JURJEN — SCORE 79

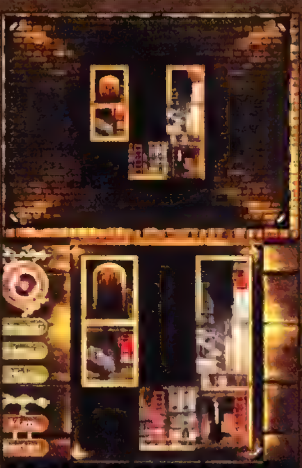
Uitgespeeld in een uur of tien.

ALICE IN WONDERLAND
DS
ETRANGES LIBELLULES / DISNEY INTERACTIVE / BANDAI NAMCO GAMES
1 SPELER
OUT NOW

ROOMS: THE MAIN BUILDING

We konden kiezen uit de Wii-versie en de DS-versie van Rooms om te bespreken. Maar puzzelgames speel je natuurlijk niet op tv maar op je handheld, zodat je er waar en wanneer je maar wilt even van kunt genieten. Jurjen stak Rooms dus in zijn DS en wachtte tot het genieten zou beginnen.

Nintendo heeft het niet gemakkelijk. Door nieuwe markten aan te boren hebben ze nieuwe gamers bereikt, en zie die maar eens allemaal tevreden te houden met relevante releases, zonder de oude gamers teleur te stellen.
Dat lukt je niet, zeker niet in je eentje, en dus besluit Nintendo steeds vaker games van tweede en derde partijen uit te geven. Zoals ook Rooms: The Main Building van het Japanse Hudson Soft.
Met deze mysterieuze puzzelaar wordt voortgebouwd op het succes van de breinbrekersreeks BrainTraining/Layton/Picross 3D, terwijl de mogelijkheid zelf puzzels te maken goed past in de 'user generated content'-reeks van March of the Mini's/Flipnote/WarioWare.


Zo te zien hebben we hier te maken met dark rooms.

MANNETJE

Rooms lijkt op de plastic schuifpuzzels die vaak als reclamemateriaal worden weggeven, alleen moet je nu een mannetje door de tegels van zo'n puzzel naar de uitgang laten lopen, en kun je telkens alleen de tegel verschuiven waarin dat mannetje staat. Op die manier mag je honderd puzzels oplossen, en natuurlijk worden die steeds moeilijker, terwijl dingen als warps (telefoons), tegelwisselaars (kleerkasten) en tegeldraaiers (staande klokken) voor variatie zorgen.
Het is best geinig om af en toe eens een reeks van vijf tot tien puzzeltjes te verorberen, maar echt hotel de botel enthousiast ben ik er niet van geworden.
We hebben hier duidelijk niet te maken met de nieuwe Layton, zoveel wil ik maar zeggen.

MODDERIG

Rooms is sfeervol, maar het is geen Nintendo sfeer. Het is een PC-klik-adventure sfeertje, met een gezichtsloos hoofdpersonage dat gefilmd lijkt en veel kleine details die door de wollige, overwegend bruine vormgeving soms wat lastig zijn te onderscheiden. Modderig, dat woord kwam bij me op.
Het is anders dan de klare lijnen die we van Nintendo gewend zijn, en de game levert ook niet dat sprankelende, dat gelikte, dat motiverende, dat steeds weer verrassende wat je mag verwachten van een game die door Nintendo is uitgegeven.
Rooms is niet slecht maar wel wat saai, zeker voor een game van Nintendo.

CONCLUSIE

Rooms wordt dan wel door Nintendo uitgegeven, er is hier geen sprake van Nintendo-magie. Het is gewoon een leuk bedacht puzzelspel dat als download voor 5 of - vooruit - 10 euro wel een aanrader was geweest, maar te weinig in huis heeft om als volwaardige retailgame te overtuigen.

JURJEN — SCORE 58

Het zal de meeste spelers zo'n tien uur kosten om de honderd puzzels te voltooien, daarna zijn er nog dingen als de time trial en challenge mode, en je kunt ook zelf puzzels maken en uitwisselen.

ROOMS: THE MAIN BUILDING
DS
HUDSON SOFT / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

MOVE & NATAL

TO ZWIEP OR NOT TO ZWIEP

De aankomende E3 draait voor een groot deel om de introductie van twee nieuwe besturingsmechanismen, te weten de Move van Sony en Project Natal van Microsoft. We gaan dus een flink stukkie lopen zwiepen en zwaaien in LA. Maar wie doen we daar eigenlijk een lol mee? Zitten jullie wel te wachten op deze twee nieuwe 'controllers'? Of vinden jullie het als echte hardcore gamers maar niks en moet dat gezwiep tot de Wii beperkt blijven? We zochten het uit met behulp van PU.nl.

Tientallen miljoenen dollars hebben Sony en Microsoft inmiddels in de ontwikkeling van de Move en Project Natal gestopt. En vele miljoenen dollars zullen nog eens aan marketing en reclamecampagnes worden besteed. Een hoop geld en dus mogen de twee projecten eigenlijk niet floppen. Bij Microsoft moet Project Natal er zelfs voor zorgen dat de doorverkoop van de Xbox 360 weer op gang komt en dat de console nog jaren mee kan. De hamvraag is nu of de gamers op de Move en Project Natal zitten te wachten. Omdat er nog weinig bekend is (vooral over PN) kunnen Sony en Microsoft de mate van succes echter nog niet inschatten, en wij ook niet. Bij ons op de redactie lopen de meningen nogal uiteen. De Wii was absoluut een commercieel succes, maar het leidde ook tot een shitload aan casual games die de meerderheid van de PU-redacteuren niet wilden aanraken. En de games die dan wel tof waren (lees: Nintendo) werden niet door alle redactieleden gespeeld omdat ze liever op de ouderwetse manier met een gewone controller aan de slag wilden.
En nu krijgen we dus nog twee nieuwe besturingsmechanismen die ons laten zwiepen en zwaaien. We kunnen dan ook rustig stellen dat niet iedereen bij ons staat te springen om met de twee 'controllers' en bijbehorende games aan de slag te gaan.
Omdat we wilden weten of onze mixed emotions ook bij jullie leefden, hielden we een enquête op PU.nl. Insteek: zijn de Move en Project Natal voor jou nu al een 'musthave' of kan die shit je echt gestolen worden?
We troffen blijkbaar een gevoelige snaar, want de reacties stroomden binnen. En één ding is nu al zeker: de uitslag van de enquête zal bij zowel Sony als Microsoft niet tot enorme vreugdetaferelen leiden.

BEN JE ALS PS3-BEZITTER AL OVERTUIGD VAN DE MOGELIJKHEDEN VAN DE MOVE-CONTROLLER?

Ja, wat ik op dit moment weet maakt me happy:	18.22%
Maakt niet uit wat Sony zegt of doet, ik wil van mijn PS3 geen Wii maken:	55.47%
Nee, de demonstraties op de E3 moeten het gaan doen voor me:	26.32%

Hier zijn de cijfers nog iets harder. Dik 55% zegt nu al niks te hebben met de Move, terwijl dik 26% het nog maar moet zien.
Aan de andere kant verrassen deze cijfers ons minder. Want de Move bleek vanaf het eerste moment een verbeterde variant van de Wiimote. Het is een zwieper waar je beter en nauwkeuriger mee kunt zwiepen. En eerlijk is eerlijk: Sony heeft de gamer ook niks anders beloofd. De Move moet voor de PS3 gewoon gaan doen wat de Wiimote voor de Wii deed. Alleen kun je nu al dat soort minigames in HD gaan spelen. En Sony denkt dat de casual gamer daar op zit te wachten.
Wij hebben echter onze twijfels over een mogelijk succes omdat we vermoeden dat die casual gamer naast de Wii niet nog een console in huis gaat halen. Bovendien is het hem of haar vooral te doen om de spelletjes, niet om de beelden.
Aan de andere kant; met de PS2 heeft Sony bewezen de casual markt te kunnen penetreren. En de verkoop van de PS3 trekt nu ook aan, dus… Toch, die 55% die de Move nu al dist, kunnen we niet helemaal ongelijk geven, want welke hardcore games gaan de Move straks echt goed gebruiken? Op een manier dat je er echt wat aan hebt? En niet op de laffe manier zoals de SixAxis zijn ding deed vlak na de launch van de PS3. De E3 zal het ons leren…

BEN JIJ ALS XBOX 360-BEZITTER AL OVERTUIGD VAN DE MOGELIJKHEDEN VAN PROJECT NATAL?

Ja, wat ik op dit moment weet maakt me happy:	12.28%
Maakt niet uit wat Microsoft zegt of doet, ik moet die shit niet:	48.17%
Nee, de demonstraties op de E3 moeten het gaan doen voor me:	39.55%

We vermoeden dat de vlag bij Microsoft niet meteen uitgaat bij het zien van deze cijfers. Bijna 50% van de bezoekers van PU.nl weet nu al dat ze Project Natal niet in huis gaan halen, terwijl een kleine 40% nog overtuigd moet worden in LA.
Maar begrijpen doen we het wel. Want hoewel we bij de PU allemaal hopen dat Project Natal echt wat nieuws gaat toevoegen aan de bestaande vormen van gameplay en spelervaring, beloven de eerste berichten niet veel goeds. Noem ons een echt vernieuwende hardcore game die om Project Natal gaat draaien? Wij hebben nog niks gehoord. En krakers als Gears of War 3 en Fable 3 gaan er sowieso niet of nauwelijks gebruik van maken.
Verder voelen de 'Natal-titels' die al wel bekend zijn toch wel heel erg gimmicky aan. Een spelletje waarin je kunt voetballen, een titeltje met Yoga, etc. Dat ook de PU-lezers vrezen voor Wii-achtige taferelen, is duidelijk terug te vinden in de uitslag van bovenstaande poll.
Dus Microsoft, prove us wrong! Kom in LA met revolutionaire shit. Anders hebben we een probleem. De Benelux is duidelijk nog niet overtuigd.



THAT'S THE QUESTION



WELKE MOTION CONTROLLER WORDT UITEINDELIJK SUCCESVOLLER?

PlayStation Move:	44.72%
Project Natal:	55.28%

De voorsprong van Project Natal valt voor een groot deel toe te schrijven aan het feit dat er over deze 'controller' veel minder bekend is dan over de Move. Er is nog een groot grijs gebied dat ons de hoop geeft dat PN ook nieuwe mogelijkheden biedt voor de hardcore gamer. Ook is Project Natal qua techniek wat revolutionairder dan de Move. En dat waarderen hardcore gamers.
De in onze ogen verrassend kleine voorsprong geeft echter aan dat de strijd nog lang niet gestreden is.

"PU LEZERS NOG NIET OVERTUIGD."



DENK JE DOOR DE MOVE EN PROJECT NATAL DE PS3 EN DE XBOX 360, DE Wii ACHTERNA GAAN EN ZICH TE VEEL ZULLEN FOCUSSEN OP DE CASUAL GAMER?

Ja:	55.24%
Nee:	44.76%

Een angst die wij bij de PU onderschrijven. Bij de Move hadden we het wel verwacht omdat de controller toch vooral een betere versie is van de Wiimote. En ook de eerste games die er voor zijn aangekondigd, geven aan dat het vooral de gimmick van het zwiepen is die ondersteund wordt; oftewel fighters, sportgames, titels met veel minigames, etc. In dat opzicht zal Sony ons hardcore gamers in de toekomst met 3D gaming waarschijnlijk meer innovatie gaan leveren.
Bij Project Natal hopen we op meer. Neem alleen al de Milo-demo met dat jongetje dat jou "herkent". Dat gaat een stuk verder dan de Move en Wiimote en biedt ons als gamers echt nieuwe ervaringen en gameplay mogelijkheden.
Maar na de E3 vorig jaar hebben we weinig meer over Milo gehoord, en des te meer over zwiep- en zwaai minigameshit. Microsoft heeft daarmee feitelijk in LA het meest te bewijzen.

CONCLUSIE

Er is in LA werk aan de winkel voor zowel Microsoft als Sony. De overgrote meerderheid van de PU lezers is nog niet overtuigd van de meerwaarde die beide controllers hen kan bieden. De helft van de respondenten geeft zelfs aan dat zowel de Move als Project Natal voor hen al heeft afgedaan.
De E3 wordt dus extreem belangrijk voor deze doelgroep. Misschien wel een 'make or break'-event. De hardwareproducenten zullen in LA moeten aantonen dat de spelervaring van de hardcore gamer straks wél verrijkt wordt door hun respectievelijke controllers. Alle redenen dus om PU.nl goed in de gaten te houden tussen 12 en 15 juni.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

PINBALL HEROES

PSP PSN

Jawel, we kunnen weer aan de slag met de zoveelste pinballgame, in dit geval een flipperspel met vier verschillende kasten. De kasten bieden allemaal een iets andere beleving en gevoel, en daar zit dan ook het grootste probleem, want lang niet alle kasten zijn even sterk.
Zo voelt de kast van Pain totaal niet aan als de game waarop hij gebaseerd is, en is de kast van Everybody's Golf een beetje oneerlijk. Ook de Uncharted kast stelt teleur aangezien er weinig te ontdekken valt.
De enige kast die wij wel leuk vonden, was High Velocity Bowling; dus als je op zoek bent naar wat no-nonsense tijdverdrijf is het genoeg om die te downloaden.
Des te beter dus dat je ze allemaal apart kan binnenhalen.





PER KAST € [illegible] | [illegible] € [illegible] — SPELERS 1 — SCORE ★★★☆☆

MONSTERS (PROBABLY) STOLE MY PRINCESS

PSP / PS3 PSN

Monsters (enz.) is een even simpel als vermakelijk spelletje. Het zit namelijk zo: jij bent Dracula en een paar monsters schijnen je prinses gestolen te hebben, en wat doe je dan als duistere heer? Juist, je gaat op zoek naar de monsters en maakt ze een kopje kleiner.
Dat doe je verrassenderwijs niet door ze tot pulp te slaan maar door zo snel mogelijk drie maal op hun hoofden te springen!
Al springend moet je vervolgens in een zo rap mogelijk tempo je weg naar boven vinden, waarbij een combometer oploopt voor ieder platform dat je raakt. Hoe hoger het metertje hoe meer punten je scoort. Het gaat dus niet zo zeer om het redden van de prinses maar gewoon om keiharde highscores; en dat dames en heren, is uitermate verslavend kunnen we jullie melden.





€ 4,99 — SPELERS 1 — SCORE ★★★★☆

WAKEBOARDING HD

PS3 PSN

Het zonnetje schijnt en dus krijgen we hier allemaal een zomers gevoel in onze bolletjes. Komt het dus effe mooi uit dat we meteen met Wakeboarding HD aan de slag kunnen.
Verwacht bij deze game niet dat het gaat om snelle raceactie of over de top stunten, nee, het draait in Wakeboarding HD vooral om skillz. Denk daarbij aan dingen als, hou je trickmeter vol tot het moment dat je over de finish glijdt. Maar ook zaken als sloop 17 billboards, verzamel 150 sterren enz. Inderdaad, de opdrachten zijn vrij divers in Wakeboarding HD maar gelukkig ook lekker uitdagend. Helemaal als je tijdens je acties te maken krijgt met haaien!
De prijs is lekker laag gezien het feit dat het een bijna volwaardige game is. Leuk is eveneens dat je het spel ook nog eens met twee man, splitscreen op de bank kan spelen.



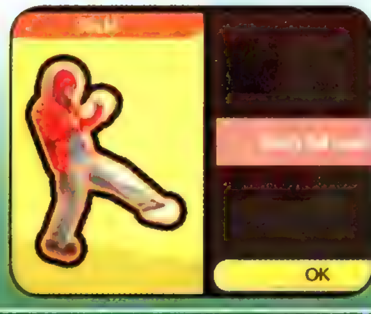


€ 14,99 — SPELERS 2 — SCORE ★★★★☆

PHOTO DOJO

DSIWARE

Vraag of een vriend even wil helpen, en laat hem dertien foto's van je maken met de DSi, waarbij hij je zo goed mogelijk in de door stippellijnen aangegeven vechthoudingen moet passen. Vervolgens nog even tien kreten toevoegen, en je kunt aan de slag in je eigen zijwaarts scrollende vechtspelletje.
Nou stelt dat spelletje weinig voor, maar daar gaat het niet om. Het gaat om het effect, en dat is imposant en hilarisch. Helemaal als je ook allerlei gekke dingen en huisdieren gaat fotograferen om achtergronden en vuurballen mee in te vullen. En natuurlijk kun je ook je vrienden fotograferen om ze in het spel tot je vijanden te maken.
Ben je op zoek naar heel veel fun, fun, fun met je vrienden, dan zit je helemaal goed met Photo Dojo.



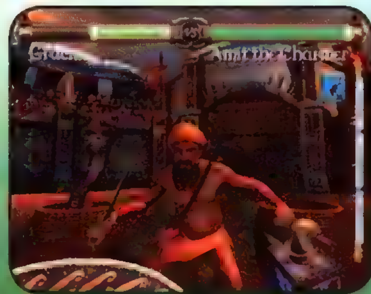


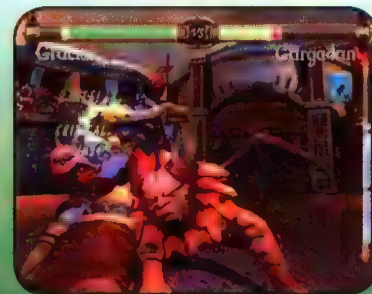
200 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE

RAGE OF THE GLADIATOR

WIIWARE

Ken je Punch-Out? Ja? Dan weet je wat je van Rage of the Gladiator kunt verwachten, maar dan met gladiatoren. Of nee, gek genoeg zitten er helemaal geen gladiatoren in dit spel, maar moet je strijden tegen trollen, draken, demonen, tovenaars en beesten uit de Griekse mythologie.
Het wordt allemaal heerlijk overdreven en met een gezonde dosis humor aan je gepresenteerd, maar vergis je niet: de gameplay is allerminst om te lachen. Het is steeds de kunst om de bewegingspatronen van je tegenstanders nauwgezet te volgen en precies op de juiste momenten te blokken, te ontwijken of toe te slaan. Inderdaad, net als in Punch-Out, en zeker niet minder leuk of spannend dan in Punch-Out.
Zoek je een hele vette game voor een tientje, dan sla je hiermee een geweldige slag.





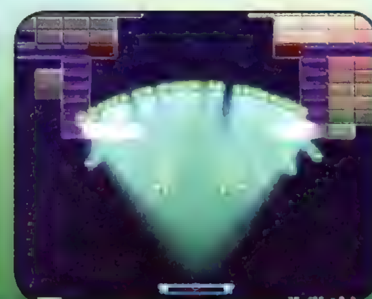
1000 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE

ALPHABOUNCE

DSIWARE

Ken je Breakout? Of Arkanoid? Dat spel waarin je met een streepje een balletje moet kaatsen om de blokken boven in beeld te breken? Dan weet je wat je van AlphaBounce kunt verwachten, alleen is het beperkte concept in dit spelletje tot bijna krankzinnige proporties uitgebreid.
Zo zijn er nu veertig verschillende soorten blokken, die na breken zesentwintig verschillende power-ups kunnen laten vallen. Je kunt ook tientallen permanente power-ups aan je streepje (eigenlijk een ruimtescheepje) toevoegen door vakje-voor-vakje over een kaart met miljoenen levels te reizen. Je leest het goed: miljoenen levels, en dat mag je volgens de ontwikkelaar letterlijk nemen.
Dus als het concept je aanspreekt, ben je hier wel even zoet mee.
Laat het ons weten als je 'm hebt uitgespeeld!





500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE

WARIOWARE D.I.Y. SHOWCASE

WIIWARE

Duikt er eindelijk weer eens een interessante game van Nintendo op in het WiiWare-kanaal, betreft het een verlengstuk van de DS-game. Want anders dan de afkorting D.I.Y. (Do It Yourself) in de titel doet vermoeden, kun je geen eigen spelletjes maken in dit WiiWare-spel. Dat moet je doen in de DS-versie.
Wat je in de WiiWare-versie wel kunt doen is de 72 reeds aanwezige microgames spelen, dezelfde nieuwe microgames downloaden die ook voor de DS-versie beschikbaar zijn, of de games die je op de DS hebt gemaakt downloaden op je Wii, zodat je ze op het grote scherm van je tv kunt spelen.
De soepel verlopende uitwisseling van microgames over-en-weer maakt dit een mooi verlengstuk van je DS ervaring, maar zonder de DS-versie ben je er dus erg snel mee klaar.





800 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 4 SCORE

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Om die je-weet-wel vulkaan op IJsland heen vliegen.

9% Verbaasd zijn dat JJ voor het eerst in tien jaar NIET naar LA gaat. Zou hij in Jan z'n glazen bol hebben gezien dat die je-weet-wel vulkaan dan weer gaat uitbarsten?

7% Met 2010 FIFA World Cup spelen en kijken of Oranje een kans heeft. Om niemand depressief te maken, houden we de uitkomst voor ons.

10% Jurjen feliciteren met zijn vierde zoon. Dat zijn met recht toverballen...

13% Extra sportschoolbezoek om straks optimaal voorbereid te zijn op de Move en Project Natal in LA.

8% Net zo pissed off worden als Sam Fisher omdat Conviction een beetje aan de korte kant was.

10% Vinden dat NIER een uitmuntende titel is voor een Nederlandse superheld die er voor zorgt dat het aantal ingevulde donorcodicillen heel snel gaat stijgen.

9% Aan JJ vragen of hij thuis ook in zo'n Muscle March broekje rondloopt.

9% Daarop een knal voor onze kanis van hem krijgen. Of dat nu 'ja' of 'nee' betekent, weten we nog steeds niet.

10% Weddenschappen afsluiten op de strijd tussen Medal of Honor en Call of Duty 7. West en Zampella doen mee.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Dat Wouter een aparte is, dat weten we. Zo komt ie klaar bij elke filmpje dat Bungie post van Halo Reach. En als je weet dat er op 26 april negen nieuwe filmpjes online stonden, dan weet je hoe nat het onder zijn stoel was die dag.

★ Het mag een absoluut wonder genoemd worden dat niemand van de PU-crew vast heeft gezeten op het vliegveld. En dan hebben we het niet over een aanhouding naar aanleiding van de smokkel van R4-kaartjes of PS3-games, maar over de IJslandse je-weet-wel vulkaan die zwaar over zijn nek ging. In de week voor de uitbarsting hing de ene helft van de crew in de lucht en in de week na het opheffen van het vliegverbod de andere helft. En dat is maar goed ook voor Ed, want die zag al een halflege PU voor zich omdat Wouter, Maarten en Jan in Canada vastzaten zonder laptop.

★ Terwijl de innovatieve pixelknallers met dikke A.I. en immense open werelden om ons heen inslaan alsof het niks is, hadden we de afgelopen maand toch het meeste lol met de minst geavanceerde game of all: ModNation Racers. Het leven kan soms zo simpel zijn.

★ Je ziet het niet vaak, publishers die zowat gelijktijdig twee vrijwel identieke games in de markt zetten. We hebben 't hier over Namco Bandai met Split/Second: Velocity (bovenste screen) en Activision met Blur. Natuurlijk is er verschil tussen de twee titels, maar basaal gezien gaat het toch gewoon vooral om arcade racen met 'power-ups' op de baan. Alleen schiet je die power-ups bij de ene game op je opponent af en bij de andere op de weg. We zijn benieuwd wie deze strijd der Mario Karts on testosteron commercieel gaat winnen.





PU TV LIVE VANAF DE E3

Zoals je elders in dit nummer hebt kunnen lezen, lopen we hier al behoorlijk warm voor de komende E3. We zullen straks in LA dan ook weer met een flinke delegatie aanwezig zijn om al het nieuws voor jullie te checken.
Achtergrondverhalen kun je natuurlijk lezen in PU 200 maar vanaf 10 juni gaan de jongens van PU TV al helemaal los! Vanaf de eerste persconferentie tot het allerlaatste feestje zullen Jan, Maarten, Wouter en Jurjen persoonlijk voor de camera verslag doen van hun ervaringen. Dus stay tuned on PU TV van 10 tot 15 juni!



CHICK VAN DE MAAND

TOEGEGEVEN, DE GAME WAS DRAMATISCH MAAR DAT KUN JE DE PRACHTIGE DAMES UIT DEAD OR ALIVE NATUURLIJK NIET VERWIJTEN. UIT HET ENORME AANBOD AAN LIKKEBAARDENDLEKKERE CHICKS KOOS WOUTER VOL OVERTUIGING VOOR AYANE: "AL MOCHT IK ALLEEN MAAR AF EN TOE AAN HAAR ZADEL RUIKEN, DAN WAS IK AL EEN GELUKKIG MENS".



TO DO LIST

- DE KOFFERS VOOR DE E3 DIENEN GEPAKT TE WORDEN EN DE AFSPRAKEN GEMAAKT. ALS JULLIE DE VOLGENDE PU IN HANDEN HEBBEN, ZITTEN WIJ MET Z'N ALLEN IN LA. EN DAN WETEN WE HOPELIJK OF PROJECT NATAL WAT VOOR DE HARDCORE GAMER IS, JE HOOFDPIJN KRIJGT VAN DE 3DS EN OF KILLZONE 3 NEDERLAND WEER TROTS MAAKT.
- JURJEN KAN DE REST VAN DE PU-CREW EINDELIJK WEER EENS JALOERS MAKEN MET EEN IJZERSTERKE WII-GAME: SUPER MARIO GALAXY 2. EN OMDAT DIT MAAR EEN PAAR KEER PER JAAR VOORKOMT, GUNNEN WIJ HEM DAT PLEZIERTJE VAN HARTE.
- YO! BLIZZARD, GAAN JULLIE NOG EEN KEER DE RELEASEDATUM VAN STARCRAFT 2 AANKONDIGEN OF WACHTEN JULLIE EERST TOTDAT WE 43 PREVIEWS VAN DE GAME IN DE PU HEBBEN GEPLAATST? WE BEGINNEN ZO LANGZAMERHAND TE GELOVEN DAT WE HIER MET EEN WEL HEEL LANG UITGEREKTE 1 APRIL GRAP TE MAKEN HEBBEN.
- WE DOEN NATUURLIJK ALLEMAAL OP DE REDACTIE OF WE ELKAAR HEEL ERG AARDIG VINDEN, MAAR DAT IS NIET ZO. DE ONDERLINGE HAAT IS CONSTANT VOELBAAR, AANGEZIEN IEDEREEN DE TOPGAMES EN DE VETSTE TRIPS VOOR ZICHZELF WIL HOUDEN. VANDAAR DAT UFC UNDISPUTED 2010 ZEER GELEGEN KOMT OM AL DIE ONDERLINGE VETES UIT TE KNOKKEN. ALLEEN JURJEN DOET AAN DIT STAALTJE MASCULIEN MACHTSVERTOON NIET MEE, AANGEZIEN NIEMAND ZIJN GAMES EN TRIPJES WIL HEBBEN.
- HOE MEER WE MET DE SHOOTER IN AANRAKING KOMEN, DES TE MEER WE HET IDEE HEBBEN DAT BETHESDA ER VOOR GAAT ZORGEN DAT DE NAAM 'BRINK' BINNENKORT VOOR MEER STAAT DAN ALLEEN DE BENAMING VAN HET PLEIN IN AL DIE SUFFE NEDERLANDSE PLATTELANDSDORPEN. MONOPOLY ZAL NOOIT MEER HETZELFDE ZIJN.
- WE HOPEN DAT DE JE-WEET-WEL VULKAAN ZIJN BAKKES HOUDT ALS WE NAAR AMERIKA VLIEGEN OM ALS EERSTE MET CALL OF DUTY 7 AAN DE SLAG TE KUNNEN. EN HOE GRAAG WE DIE GAME OOK WILLEN ZIEN, OM ER NU EEN DAG OF VIJF VOOR OP HET VLIEGVELD VAN LA TE MOETEN VERBLIJVEN, MWOAH. VIER DAGEN IS WEL DE MAX.
- HEBBEN WE METEEN EEN NIEUW 'BEOORDELINGSSYSTEEM' VOOR PREVIEWS. DOOR AAN TE GEVEN HOEVEEL DAGEN JE ER VOOR OP EEN VLIEGVELD VAST WILT ZITTEN.

- ✗ BLACK OPS, BLACK OPS, BLACK OPS!!!!!
- ✗ MAFIA II! MAARTEN LIGT AL WEKEN VOOR DE BRIEVENBUS.
- ✗ JURJEN, JE MAG WEER EENS OP REIS! OP HET MENU: NAMCO BANDAI SPELLETJES EN TWO WORLD II.
- ✗ HEEFT JAN IETS MET Z'N EX? OOOOOH... DEUS EX!
- ✗ JEROEN, ER STAAT HIER EEN DOOS MET PEACE WALKER EROP. WHAT UP?
- ✗ OPTIMUS PRIME HEEFT ZICH PRESENT GEMELD!
- ✗ KAN IEMAND DIE PRINS EFFE UIT HET ZAND TREKKEN?
- ✗ JURJEN, HEB JE SUPER MARIO GALAXY 2 AL UITGESPEELD?

\- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 199 LIGT 18 JUNI IN DE WINKELS

DROL VAN DE MAAND

DEAD OR ALIVE PARADISE

Ongelofelijk, een game vol tieten, die ook nog eens bewegen, en dan van Wouter niet meer dan een 48 krijgen? Dan moet het spel wel heeeeeel erg slecht zijn. Wouter geeft normaal gesproken al dertig punten per tiet...



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



Om de Maffiapraktijken nog enigszins te beteugelen, gaven borden aan hoeveel gram speed je maximaal in je bezit mocht hebben.

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/PowerUnlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bèta-codes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

royzwam
#PUtwit Super Street Fighter 4 moet wel goed verkopen, hij kost minder dan een normale game en we zijn hier in Nederland.

zrmsqt
zojuist toch maar de limited edition Halo Wars gekocht. Vette hardcover comic en een mooi Spirit Of Fire (bier)viltje erbij #putwit

Chendoyen
COD BO Teaser ziet er zeker vet uit maar verhaal is nog onbekend, wordt vast weer lekker knallen met hopelijk mooie multiplayer mode #PUtwit

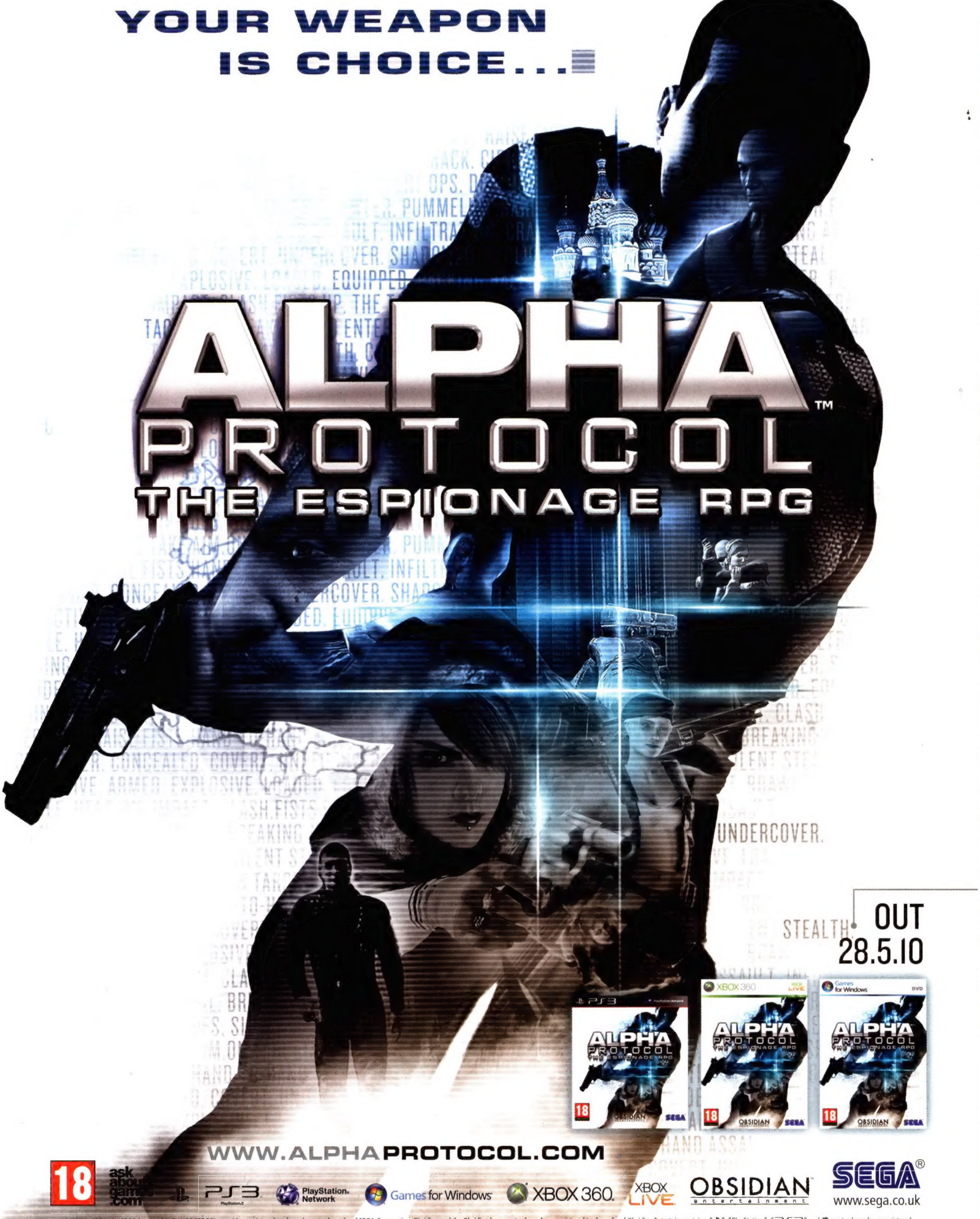
pskoelewijn
BlazBlue is ongebalanceerd en erg Japanofielerig qua thema's, maar fok it ik vind hem leuker dan Street Fighter IV! #PUtwit

Jizzytatsu
#putwit Battlefield Bad Company 2: Jongens stop nou eens met die eeuwige MW2 vs BBC2 strijd. BBC2 IS GEWOON BETER KLAAR!

rikh89
#PUtwit tLoZ twilight princess: hyrule was nog nooit zo mooi! verhaal is niet echt origineel maar het is 1 van de mooiste wii games ooit!!!


ZO DAN! DE SPANNING IN ALAN WAKE IS ECHT NIET TE HARDEN!
TREK JE HET NOG EEN BEETJE? HELD!
TUURLIJK JONGE! HEHE...
DAMN...IK MOET ECHT VET HARD KAKKEN, MAAR DURF DIE DONKERE GANG NU NIET OP...
IK HOU 'T MAAR BETER EFFE VOOR ME, ANDERS WEET DE HELE REDACTIE STRAKS DAT IK NOG BANG BEN VOOR HET DONKER!
GENANT!
BORREL
WOEWAHAAAH
BRWOOORB
VLOK
VLOK
VLOK
POET
YO GASTEN! WOUTER POEPT NOG IN ZIJN BROEK!!


THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM


YOUR WEAPON IS CHOICE...
ALPHA PROTOCOL™
THE ESPIONAGE RPG
UNDERCOVER.
STEALTH
OUT 28.5.10
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM
18
PS3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
OBSIDIAN entertainment
SEGA®
www.sega.co.uk